

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6901455号
(P6901455)

(45) 発行日 令和3年7月14日 (2021.7.14)

(24) 登録日 令和3年6月21日 (2021.6.21)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F	7/02 3 2 0
7/02	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
(2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 6 D

請求項の数 2 (全 200 頁)

(21) 出願番号	特願2018-211873 (P2018-211873)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年11月12日 (2018.11.12)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-78365 (P2020-78365A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年5月28日 (2020.5.28)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年12月12日 (2019.12.12)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	上田 正樹
		(56) 参考文献	特開2018-027469 (JP, A)
			)
			特開2017-148290 (JP, A)
			)
			特開2011-182840 (JP, A)
			)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認
制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結
果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変計時手段と、

遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記遊技価値付与手段によって付与された遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示
手段と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が
実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された
後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記普通可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に
遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御される場合に、遊技機への電力供
給が再開してから該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され

10

20

、該設定確認状態が終了するときに前記普通可変表示期間の計時が再開され、
前記情報表示手段は、前記設定確認状態において前記設定手段により設定されている設定値に関する情報を表示可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技情報を記憶可能な記憶手段と、
初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、を
備え、

設定操作手段が所定状態であり前記初期化操作手段が操作された状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、

前記設定操作手段が特定状態であり前記初期化操作手段が操作された状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、

前記設定操作手段が前記特定状態であり前記初期化操作手段が操作されていない状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、

前記記憶手段は、
少なくとも前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域とを有し、

前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010-200902 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記有利状態に制御される確率に関する設定値（例えば、設定値１～３）を設定可能な設定手段（例えば、CPU１０３が設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えば、CPU１０３が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート４１）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU１０３）と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU１０３）と、

遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記遊技価値付与手段によって付与された遊技価値に関する情報（例えば、ベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ）と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記普通可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御される場合に、遊技機への電力供給が再開してから該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了するときに前記普通可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの期間の計時を再開させる）、

前記情報表示手段は、前記設定確認状態において前記設定手段により設定されている設定値に関する情報を表示可能である（例えば、設定確認状態に制御されているときに表示モニタに設定値の表示が行われる）、ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

本願発明に係る遊技機は、他の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU１０３が図１２－２２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ）を含む情報表示手段（例えば、遊技情報表示手段２０７ＳＧ２００）を有し

特定条件が成立したとき（例えば、図１２－２０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１、開放センサ２０７ＳＧ０９０がそれぞれＯＮであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU１０３が図１２－２２に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示手段において行い（例えば、図１２－２７（Ａ）に示すように、CPU１０３が設定値変更処理の実行中である場合は第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

10

20

30

40

50

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示手段において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0007】

手段Bに記載の遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と

、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示手段（例えば、遊技情報表示手段207SG200）を有し

、

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示手段において行い（例えば、図12-27（A）に示すように、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

10

20

30

40

50

前記第 1 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に変化可能であり、

前記第 2 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に変化可能であり、

前記第 1 表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第 2 表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第 2 態様に変化しやすい（例えば図 8－6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示手段において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0008】

10

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記演出用可動体は、前記第 2 表示態様で前記保留表示（特定表示）が表示される場合よりも、前記第 1 表示態様で前記保留表示（特定表示）が表示される場合の方が、前記第 1 態様に変化しやすいようにしてもよい（例えば図 8－6（D））。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記保留表示手段（特定表示手段）は、前記保留表示（特定表示）の動作と前記演出用可動体の動作とを対応させるように、前記保留表示（特定表示）を表示可能であるようにしてもよい。

20

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0010】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記演出用可動体は、

遊技者が接触可能に設けられ、

複数段階の温度に変化可能であり、前記第 1 態様のときよりも前記第 2 態様のときの方が高い温度に変化するようにしてもよい（例えば図 8－6（B））。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

30

前記演出用可動体は、前記第 1 態様に変化する場合と、前記第 2 態様に変化する場合と、で変化にかかる期間が異なるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記演出用可動体の動作を制御する動作制御手段（例えば演出制御用 CPU 120）を備え、

前記動作制御手段は、前記保留表示（特定表示）によって前記演出用可動体の動作が示唆されてから、前記演出用可動体の動作が実行されるまでの期間、前記演出用可動体の当該動作以外の動作を制限するようにしてもよい（例えばステップ 4AKS002 で既に先読予告を実行中であると判定された場合新たな先読予告や可動体動作示唆は実行しない）。

40

このような構成によれば、演出の進行を円滑に行うことができる。

【0013】

（8）上記（1）から（7）のいずれかの遊技機において、

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1～3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ 120AKSA12 の設定変更処理を実行する CPU 103 など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップ S25 の特別図柄プロセス処理を実行する CPU 103

50

など)と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段(例えばステップ112IWS011~112IWS013、112IWS015~112IWS017およびステップ120AKSA01、120AKSA02の処理を実行するCPU103など)と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材(例えば動作用モータAK011~AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材、演出用可動体4AK001L、4AK001Rなど)と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作(例えばショートイニシャル動作など)の制御と、前記可動部材による初期動作(例えばロングイニシャル動作など)の制御とを実行可能な可動制御手段(例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う(例えばステップ72AKS007の実行など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0014】

(9)上記(1)から(8)のいずれかの遊技機において、

複数の設定値のうちいずれかの設定値(例えば設定値1~3のいずれかなど)に設定可能な設定手段(例えばステップ120AKSA12の設定変更処理を実行するCPU103など)と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段(例えばステップS25の特別図柄プロセス処理を実行するCPU103など)と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段(例えばステップ112IWS011~112IWS013、112IWS015~112IWS017およびステップ120AKSA01、120AKSA02の処理を実行するCPU103など)と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材(例えば動作用モータAK011~AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材、演出用可動体4AK001L、4AK001Rなど)と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段(例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い(例えばステップ73AKS010の実行など)、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない(例えばステップ73AKS005~73AKS009の実行など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0015】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(10)に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2016-101428号公報に示されているような、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行うものがあった。上記した従来の遊技機では、演出効果を高めることが望まれており、この点に鑑み、演出効果を高めることができる遊技機の提供が求められている。

【0016】

前記課題を解決するために、本発明の(10)に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例え

10

20

30

40

50

ば、パチンコ遊技機 1) であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図 11-2（D）や図 11-2（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出）と第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図 11-2（H）に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出の開始から該スーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル 31AK007 を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【0017】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-1】特徴部 4AK に係る演出用可動体の動作例を示す図である。

【図 8-2】特徴部 4AK に係る演出用可動体の機能構成を示す図である。

【図 8-3】特徴部 4AK に係る演出動作例を示す図である。

【図 8-4】特徴部 4AK に係る演出動作例を示す図である。

【図 8-5】特徴部 4AK に係る先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-6】特徴部 4AK に係る先読予告設定処理における決定割合等を示す図である。

【図 8-7】特徴部 4AK の変形例に係る先読予告設定処理における決定割合等を示す図である。

【図 9-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 9-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 9-3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 9-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-6】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-7】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-8】特徴部 112IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【図 9-9】特徴部 112IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

10

20

30

40

50

【図 9-10】特徴部 112IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 9-11】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図 9-12】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図 10-1】演出制御メイン処理の他の一例を示すフローチャートである。

【図 10-2】電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-3】特徴部 72AK に係るイニシャル動作の実行例を示す図である。

【図 10-4】特徴部 72AK に係る制御パターンを示す図である。

【図 10-5】特徴部 72AK に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 10-6】特徴部 72AK に係る変形例における電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-7】特徴部 73AK に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-8】特徴部 73AK に係る設定確認報知画面の表示例を示す図である。

【図 11-1】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図 11-2】演出動作例を示す図である。

【図 11-3】演出動作例を示す図である。

【図 11-4】演出動作例を示す図である。

【図 11-5】演出動作例を示す図である。

20

【図 11-6】演出動作例を示す図である。

【図 11-7】演出動作例を示す図である。

【図 11-8】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-9】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 11-10】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 11-11】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 11-12】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 12-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 12-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 12-3】遊技情報表示部を示す図である。

30

【図 12-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 12-5】第 1 保留表示器と第 2 保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図 12-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 12-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 12-8】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 12-9】各乱数を示す説明図である。

【図 12-10】変動パターンを例示する図である。

【図 12-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 12-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 12-13】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

40

【図 12-14】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 12-15】(A) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) を示す説明図であり、(B) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) を示す説明図であり、(C) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12-17】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。

【図 12-18】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図 12-19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 12-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

50

【図12-21】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAMの概略図である。

【図12-22】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図12-23】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図12-24】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図12-25】表示モニタの表示態様の变化を示す図である。

【図12-26】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図12-27】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の变化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の变化を示す図である。

【図12-28】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図12-29】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図12-30】RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。

【図12-31】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図12-32】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図12-33】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図12-34】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。

【図12-35】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

【図12-36】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図12-37】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図12-38】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図13-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図13-2】特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図13-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図13-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御(一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。)について説明する。

【0020】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0021】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0022】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【0023】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0024】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

20

【0025】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0026】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

30

【0027】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0028】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

【0029】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0030】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

50

【0031】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特

10

【0032】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0033】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【0034】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0035】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【0036】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0037】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【0038】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【0039】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0040】

50

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0041】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【0042】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

10

【0043】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【0044】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0045】

20

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【0046】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0047】

30

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0048】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

40

【0049】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0050】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

50

【0051】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0052】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0053】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

10

【0054】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0055】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【0056】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

30

【0057】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0058】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

40

【0059】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0060】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変

50

動させる期間)を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御(高開放制御、高ベース制御)も実行される。時短状態は、特別図柄(特に第2特別図柄)の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0061】

確変状態(確率変動状態)では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0062】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り(回数切り時短、回数切り確変等)ともいう。

【0063】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態(例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき)と同一に制御される状態である。

【0064】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0065】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される(但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される)。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0066】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域(例えば、大入賞口内の特定領域)を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0067】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0068】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果(確定特別図柄ともいう。)が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄(3つの飾り図柄の組合せ)も停止表示(導出)される。

10

20

30

40

50

【0069】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0070】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0071】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0072】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0073】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0074】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0075】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されて

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0076】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0077】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0078】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ(デモンストレーション)画像が表示される(客待ちデモ演出が実行される)。

【0079】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0080】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0081】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0082】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0083】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコ

10

20

30

40

50

ンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0084】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0085】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0086】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0087】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述。）、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0088】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0089】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0090】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0091】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0092】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0093】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

る演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0094】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

10

【0095】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0096】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0097】

20

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0098】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0099】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

30

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0101】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【0102】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0103】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイク

50

ロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0104】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0105】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0106】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0107】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0108】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0109】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、

10

20

30

40

50

前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0110】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0111】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0112】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0113】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0114】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0115】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0116】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報

10

20

30

40

50

を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0117】

10

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0118】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

【0119】

30

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0120】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

40

【0121】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0122】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装

50

置 4 Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

20

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

30

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

40

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

50

ステップS 1 1 8の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0 1 2 9】

ステップS 1 1 9の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【0 1 3 0】

ステップS 1 2 0の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0 1 3 1】

20

(演出制御基板1 2の主要な動作)

次に、演出制御基板1 2における主要な動作を説明する。演出制御基板1 2では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用C P U 1 2 0が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS 7 1)、R A M 1 2 2のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板1 2に搭載されたC T C(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS 7 2)。初期動作制御処理では、可動体3 2を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体3 2の初期動作を行う制御が実行される。

30

【0 1 3 2】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えばC T Cのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS 7 3; N o)、ステップS 7 3の処理を繰り返し実行して待機する。

【0 1 3 3】

また、演出制御基板1 2の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板1 1からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板1 1からの演出制御I N T信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用C P U 1 2 0は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないC P Uを用いている場合には、割込み禁止命令(D I命令)を発行することが望ましい。演出制御用C P U 1 2 0は、演出制御I N T信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5に含まれる入力ポートのうちで、中継基板1 5を介して主基板1 1から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばR A M 1 2 2に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用C P U 1 2 0は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

40

50

【0134】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【0135】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【0136】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0137】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0138】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0139】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0140】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり

50

）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0141】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【0142】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

30

【0143】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0144】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

40

【0145】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理

50

では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0146】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0147】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0148】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0149】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄(例えば、「一」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい)。

20

【0150】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ARRT、CZ(以下、ボーナス等)のうち 1 以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

30

【0151】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

40

【0152】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0153】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現(「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現)は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよ

50

い。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合又は「100 %」未満の割合であることも含む。

【0154】

(特徴部4AKに関する説明)

続いて、特徴部4AKについて説明する。特徴部4AKのパチンコ遊技機1には、図8-1(A)に示すように、演出に応じて動作する可動体として演出用可動体4AK001L、4AK001Rが設けられている。演出用可動体4AK001Lは、遊技機用枠3の左上部位置に設けられ、演出用可動体4AK001Rは、遊技機用枠3の右上部位置に設けられる。演出用可動体4AK001L及び演出用可動体4AK001Rを総称して、演出用可動体4AK001ともいう。演出用可動体4AK001は、遊技機用枠3の外側(左右斜め上方向)に向かって突出(進出)動作を実行可能に設けられている。このように、演出用可動体4AK001は、パチンコ遊技機1の外形を変化させるように動作可能である。なお、特徴部4AKのパチンコ遊技機1では、スピーカ8L、8Rは、遊技機用枠3の左右下部位置等に設けられている。

10

【0155】

次に、図8-1を用いて、演出用可動体4AK001L、4AK001Rの動作例を説明する。図8-1(A)には演出用可動体4AK001が原点位置(動作前の位置)にある場合が示され、図8-1(B)には演出用可動体4AK001が進出位置(半分突出した位置)にある場合が示され、図8-1(C)には演出用可動体4AK001が動作後位置(最大限突出した位置)にある場合が示されている。

20

【0156】

図8-1(A)～(C)に示すように、演出用可動体4AK001は、演出用可動体4AK001を構成する棒状役物4AK010が遊技機用枠3(パチンコ遊技機1)の外側に向かって突出(進出)するようになっている。

【0157】

図8-1(A)のように、演出用可動体4AK001が原点位置(動作前の位置)にある場合には、棒状役物4AK010が遊技機用枠3内に完全に収納された状態となる。

【0158】

棒状役物4AK010は、例えば演出用可動体4AK001が備えるモータが正転動作して駆動ギアが正転することに応じて外側に向けて突出動作する。また、棒状役物4AK010は、当該モータが逆転動作して駆動ギアが逆転することに応じて遊技機用枠3内に向けて収納動作する。

30

【0159】

なお、演出用可動体4AK001L、及び、演出用可動体4AK001Rは、それぞれに対して制御信号を伝送することができ、一方ずつの動作制御が可能に設けられている。従って、演出用可動体4AK001L、及び、演出用可動体4AK001Rは、同時に同様の動作(突出動作、収納動作)が可能であるし、いずれか一方のみを動作させることも可能である。例えば、演出用可動体4AK001L、及び、演出用可動体4AK001Rは、互い違いに突出するような動作も可能となっている。また、演出用可動体4AK001L、及び、演出用可動体4AK001Rは、振動動作や温度制御が可能となっているが、これらの動作や制御についても一方ずつすることができる。このようにすることで、多彩な演出動作を実現できる。

40

【0160】

図8-2は、演出用可動体4AK001の機能構成を示す図である。図8-2に示すように、演出用可動体4AK001(演出用可動体4AK001L及び演出用可動体4AK001R)は、棒状役物4AK010、駆動部4AK011、位置検出器4AK012、タッチセンサ4AK013、振動駆動部4AK014、温度制御部4AK015から構成される。演出用可動体4AK001は、演出制御基板12に接続されており、演出制御用CPU120の制御により動作する。

【0161】

50

棒状役物 4 A K O 1 0 は、演出用可動体 4 A K O 0 1 において図 8 - 1 に示したような突出動作を行う棒状の部材（役物）である。

【0162】

駆動部 4 A K O 1 1 は、モータ、駆動ギア、ベルト等で構成され、棒状役物 4 A K O 1 0 の突出動作及び突出を終了する収納動作を行う。駆動部 4 A K O 1 1 は、演出制御基板 1 2 からの制御信号に基づいて、棒状役物 4 A K O 1 0 を駆動し、突出動作または収納動作を実行する。

【0163】

位置検出器 4 A K O 1 2 は、棒状役物 4 A K O 1 0 が原点位置（棒状役物 4 A K O 1 0 が完全に収納された状態）または動作後位置（棒状役物 4 A K O 1 0 が最大限突出した位置、突出動作を完了した位置）にあることを検出可能な、センサ（例えばフォトセンサ、感圧センサ、ボタン）で構成される。位置検出器 4 A K O 1 2 により、棒状役物 4 A K O 1 0 の現在位置を把握することができ、棒状役物 4 A K O 1 0 が正常に動作しているか否かを判定できる。

【0164】

タッチセンサ 4 A K O 1 3 は、棒状役物 4 A K O 1 0 に遊技者が接触したことを検出可能なセンサ（例えば静電容量式タッチセンサや感圧センサ）であり、例えば棒状役物 4 A K O 1 0 の先端部分や、側面に設けられる。位置検出器 4 A K O 1 2、タッチセンサ 4 A K O 1 3 は、その検出結果を演出制御基板 1 2 に対して伝送可能である。なお、この実施例では、接触式のタッチセンサ 4 A K O 1 3 により棒状役物 4 A K O 1 0 に遊技者が接触したことを検出するようになっているが、赤外線センサや光学式センサ等の非接触なセンサにより棒状役物 4 A K O 1 0 に遊技者が接触したことを検出するまたは推測するようにしてもよい。

【0165】

演出用可動体 4 A K O 0 1 は、遊技機用枠 3 の上部位置に設けられていることから、遊技者が接触可能となっている。演出用可動体 4 A K O 0 1 の動作中に、タッチセンサ 4 A K O 1 3 により演出用可動体 4 A K O 0 1（棒状役物 4 A K O 1 0）に対する接触を検出した場合には、接触の頻度や強度、タイミングによっては、安全性の確保や演出用可動体 4 A K O 0 1 の破損や故障を防止するために、その動作を停止したりエラー報知や警告をするようにしてもよい。

【0166】

振動駆動部 4 A K O 1 4 は、棒状役物 4 A K O 1 0 に内蔵される振動モータ等で構成され、棒状役物 4 A K O 1 0 の振動動作を行う。振動駆動部 4 A K O 1 4 は、演出制御基板 1 2 からの制御信号に基づいて、棒状役物 4 A K O 1 0 を振動させる。なお、駆動部 4 A K O 1 1 により棒状役物 4 A K O 1 0 の振動動作を行うようにしてもよい。

【0167】

温度制御部 4 A K O 1 5 は、棒状役物 4 A K O 1 0 に内蔵される熱電素子（例えばペルティエ素子）等で構成され、棒状役物 4 A K O 1 0 の加熱、冷却を行う。なお、棒状役物 4 A K O 1 0 は、温度制御部 4 A K O 1 5 による温度制御を可能とするため、金属等の伝熱部材で構成される。遊技者が棒状役物 4 A K O 1 0 を接触することで、温度変化を体感させることができるので、演出が多彩になる。

【0168】

演出用可動体 4 A K O 0 1（特に棒状役物 4 A K O 1 0）の温度を監視する温度センサを設けてもよい。そして、棒状役物 4 A K O 1 0 の温度が所定の上限閾値以上となった場合や下限閾値以下となった場合には、安全性の確保や故障防止のため、演出用可動体 4 A K O 0 1 の動作や温度制御部 4 A K O 1 5 による温度制御を停止するようにしてもよい。また、温度制御部 4 A K O 1 5 による温度制御が開始されてから所定期間内に目標の温度に達しない場合には、温度制御部 4 A K O 1 5 が故障していると判定してエラー報知を実行し、以降の温度制御を停止するようにしてもよい。また、演出用可動体 4 A K O 0 1 の制御状況によって上限閾値や下限閾値を変更してもよい。例えば、演出用可動体 4 A K O

01の動作中においては、モータの熱等により温度が高くなりやすいので、上限閾値を上げるようにしてもよい。

【0169】

続いて、特徴部4AKの演出動作について説明する。特徴部4AKのパチンコ遊技機1では、演出用可動体4AK001を動作させる先読み予告演出（可動体予告）が実行可能になっている。また、可動体予告が実行されるのに先だって、予告対象の対応表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示態様が、可動体予告が実行されることを示唆する可動体動作示唆の表示態様に変化している。

【0170】

図8-3は、可動体予告が実行される場合の演出動作例を示している。図8-3（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。また、画像表示装置5のアクティブ表示エリア4AK002にアクティブ表示（特定表示ともいう）が表示されており、保留表示エリア4AK003に保留表示が2つ表示されていることを示している。

10

【0171】

ここで、始動入賞が発生し、当該始動入賞に基づいて、始動入賞時に可動体予告を実行することが決定された場合、図8-3（B）に示すように、始動入賞に対応する保留表示が可動体動作示唆の表示態様である雪だるまのアイコン4AK021で表示される。

【0172】

その後、図8-3（C）、（D）に示すように、演出用可動体4AK001（棒状役物4AK010）が進出位置まで突出し、その後振動動作する。また、このとき、演出用可動体4AK001の温度を低下させる制御も実行される。このような動作態様が演出用可動体4AK001の第1態様である。演出用可動体4AK001が振動すること及び温度が低下することと、雪だるまのアイコン4AK021が想起させる寒いことが対応しており、雪だるまのアイコン4AK021により演出用可動体4AK001の動作を示唆することができる。

20

【0173】

図8-4は、可動体予告が実行される場合の他の演出動作例を示している。図8-4（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいてハズレ組合せの飾り図柄が停止していることを示している。また、画像表示装置5のアクティブ表示エリア4AK002にアクティブ表示が表示されており、保留表示エリア4AK003に保留表示が2つ表示されていることを示している。

30

【0174】

ここで、保留記憶に基づく可変表示が開始されると、図8-4（C）に示すように、保留表示が1つ減り、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示が開始される。開始された可変表示の開始時（アクティブ表示になったとき）に可動体予告を実行することが決定されていた場合、アクティブ表示が可動体動作示唆の表示態様である太陽のアイコン4AK022で表示される。

【0175】

その後、図8-4（C）～（E）に示すように、演出用可動体4AK001（棒状役物4AK010）が動作後位置まで突出し、その後振動動作する。また、このとき、演出用可動体4AK001の温度を上昇させる制御も実行される。このような動作態様が演出用可動体4AK001の第2態様である。演出用可動体4AK001の温度が上昇することと、太陽のアイコン4AK022が想起させる温かいことが対応しており、太陽のアイコン4AK022により演出用可動体4AK001の動作を示唆することができる。

40

【0176】

なお、演出用可動体4AK001が第2態様で動作するときの方が、第1態様で動作するときより棒状役物4AK010の突出度合いが大きく、また目標温度にもよるが温度制御にも時間がかかるため、動作完了までの時間がかかるようになっている。このように動

50

作態様によって動作完了までの時間が異なることで、演出が単調にならず演出の興趣が向上する。なお、動作態様によらず動作完了までの時間を同一（または略同一）になるように制御してもよい。このようにすることで、演出の実行時間の調整や動作態様の決定がしやすくなり、他の演出と競合の防止も容易になる。

【0177】

次に、特徴部4AKに係る先読予告設定処理について説明する。図8-5は、特徴部4AKに係る先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。先読予告設定処理は、図7のステップS161にて演出制御用CPU120により実行される。先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から始動入賞の発生を指定する始動入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ4AKS001）。始動入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップ4AKS001；No）、先読予告設定処理を終了する。

10

【0178】

始動入賞指定コマンドを受信していれば（ステップ4AKS001；Yes）、既に先読予告演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ4AKS002）。先読予告演出を実行中であるか否かは、先読予告演出を実行中であることを示す先読予告実行中フラグ等から判定すればよい。既に先読予告演出を実行中である場合には（ステップ4AKS002；Yes）、本実施例では新たな先読予告演出を実行しないため、先読予告設定処理を終了する。このため、可動体予告を実行されることに決定され、保留表示による可動体動作示唆が実行されているときに、さらに他の保留表示による可動体動作示唆が実行されて、演出や予告対象が分かりづらくなることを防止できる。また、保留予告と保留表示による可動体動作示唆が重複して演出や予告対象が分かりづらくなることを防止できる。なお、既に先読予告演出を実行中であっても、一部の先読予告演出等、新たな先読予告演出を実行可能にしてもよい。即ち、既に先読予告演出を実行中である場合には、新たな先読予告演出の実行を制限するようにしてもよい。

20

【0179】

先読予告演出を実行中でない場合（ステップ4AKS002；No）、先読予告演出の実行有無を決定する（ステップ4AKS003）。この実施例では、複数種類の先読予告演出を実行可能になっており、ステップ4AKS003では先読予告演出の実行有無とともに実行する場合の先読予告演出の種類も決定する。

30

【0180】

ステップ4AKS003では、例えば、図8-6（A）に示す決定割合で、先読予告演出の実行有無と実行する場合の先読予告演出の種類を決定する。図8-6（A）に示すように、本実施例では、先読予告演出として、可動体予告、保留予告、ステージ変化予告が実行可能になっている。

【0181】

可動体予告は、演出用可動体4AK001を所定の動作態様で動作させる先読予告演出である。保留予告は、保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様を通常態様（例えば白等）とは異なる予告態様（例えば青、緑、赤、虹等）とする先読予告演出である。ステージ変化予告は、画像表示装置5等におけるステージ（出現キャラクタ、モチーフ等）が複数設けられており、そのステージを変化させる先読予告演出である。それぞれ、演出用可動体4AK001の動作態様、保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様、ステージの種類によって、大当り信頼度を予告するようになっている。

40

【0182】

図8-6（A）に示すように、先読み判定の判定結果が大当り、スーパーリーチハズレ、またはその他（非リーチハズレ等）であるかに応じて、先読予告演出の実行有無の決定割合と実行する場合の先読予告演出の種類を決定割合とが異なっている。なお、先読み判定の判定結果は、始動入賞時にされるコマンドから特定すればよい。

【0183】

本実施例では、図8-6（A）に示すように、先読予告演出が実行された場合の方が実

50

行されない場合より大当たり信頼度が高くなっており、可動体予告＞保留予告＞ステージ予告の順で大当たり信頼度が高くなっている。これにより、先読予告演出の実行有無や種類によって大当たり信頼度を予告できる。また、スーパーリーチハズレとなった場合には、ステージ予告に決定されやすくなっており、ステージ予告が実行された場合にはスーパーリーチが実行されやすくなっている。これにより、スーパーリーチが発生しやすいことを予告できる。なお、先読予告演出の種類や実行割合はこれに限定されず、先読予告演出の種類や演出態様によって、大当たり信頼度やスーパーリーチが発生しやすいことを予告できればよい。また、可動体予告以外の先読予告演出の種類は適宜増減してもよい。

【0184】

続いて、ステップ4AKS003にて先読予告演出実行無し以外に決定されたか否かを判定する（ステップ4AKS004）。先読予告演出実行無しに決定された場合は（ステップ4AKS004；No）、先読予告設定処理を終了する。

10

【0185】

先読予告演出を実行することが決定された場合（ステップ4AKS004；Yes）、可動体予告を実行することが決定されたか否かを判定する（ステップ4AKS005）。可動体予告以外を実行することが決定された場合は（ステップ4AKS005；No）、決定された先読予告演出を実行するための設定を行う（ステップ4AKS006）。ステップ4AKS006では、例えば、決定された先読予告演出に対応した演出制御パターンをセットする。

【0186】

20

可動体予告を実行することが決定された場合は（ステップ4AKS005；Yes）、可動体予告における演出用可動体4AK001の動作パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ4AKS007）。

【0187】

この実施例では、演出用可動体4AK001の動作態様として、図8-6（B）に示すように第1態様、第2態様、第3態様の3種類が設けられている。第1態様は、演出用可動体4AK001の棒状役物4AK010が進出位置まで動作した後振動し、温度を低下させる制御が実行される動作態様である。第2態様は、演出用可動体4AK001の棒状役物4AK010が動作後位置まで動作し、温度を上昇させる制御が実行される動作態様である。第3態様は、演出用可動体4AK001の棒状役物4AK010が動作後位置まで動作した後振動し、温度制御は実行されない動作態様である。なお、これら以外の動作態様が設けられていてもよい。

30

【0188】

可動体予告における演出用可動体4AK001の動作タイミングが複数設けられており、動作タイミングと動作態様との組合せが動作パターン毎に定められている。本実施例では、図8-6（C）に示すように、予告対象の入賞時に動作する動作パターンA1、A2、予告対象の保留表示のシフト時に動作する動作パターンB1、B2、予告対象がアクティブ表示となったとき（予告対象の変動開始時）に動作する動作パターンC1～C3、予告対象の変動のリーチ発展時に動作する動作パターンD1～D3、予告対象の変動の決め演出時（表示結果導出煽り時）に動作する動作パターンE2、E3が設けられている。各動作パターンにおけるアルファベットは動作タイミングに対応し、数字は動作態様に対応している。なお、本実施例では、1回の可動体予告において演出用可動体4AK001が1回動作するようになっているが、入賞時から予告対象の変動が終了するまでに複数の動作タイミングで動作する動作パターンが設けられていてもよい。複数の動作タイミングで動作する場合、それぞれの動作態様が異ならせてもよい。

40

【0189】

ステップ4AKS007の処理では、図8-6（C）に示す決定割合で、いずれかの動作パターンに決定される。本実施例では、図8-6（C）に示すように、動作タイミングによって、決定されやすい動作態様や決定されない動作態様がある（動作タイミングによって実行されやすい動作態様がある）ようになっている。このようにすることで、演出が多

50

彩になる。なお、図8-6(C)に示す決定割合や、動作パターンは一例であり、図8-6(C)にない動作態様と動作タイミングの組合せの動作パターンがあってもよい。また、例えば、動作完了までの時間に制約がある動作タイミングにおいては、動作完了しない可能性のある動作態様を除外するようにしてもよい。また、可動体予告の動作態様が決定された後に、時短状態に制御されたことにより、決定された動作態様の動作を変動中に完了できなくなった場合、温度制御を行う第1態様や第2態様の動作を制限し、第3態様で動作させるようにしてもよい。また、可動体予告を実行することが決定された場合、当該可動体予告が実行されるまで、時短制御が実行されないようにしてもよい。

【0190】

なお、表示結果（先読判定の判定結果）に応じて、動作パターンの決定割合を異ならせてもよい。そのようにすることで、動作パターンにより表示結果を示唆することができる。例えば、第1態様は、表示結果（先読判定の判定結果）がハズレの場合に決定されやすいが、大当たりとなった場合に確変大当たりとなる割合が高くなるようにしてもよい。逆に、第2態様は、表示結果（先読判定の判定結果）が大当たりの場合に決定されやすいが、大当たりとなった場合に確変大当たりとなる割合は第1態様より低くなるようにしてもよい。このようにすることで、大当たり信頼度が低い場合でも、大当たりとなった場合には確変状態に制御されるという期待を持たせることができ、遊技の興趣が向上する。また、例えば、動作タイミングが同じでも、表示結果によって動作態様の決定割合を異ならせることで、動作態様により大当たり信頼度が変化するので、動作態様に遊技者が注目ようになる。特に、第2動作態様と第3動作態様は、演出用可動体4AK001の進出動作は同じだが温度制御が異なるので、演出用可動体4AK001を遊技者が接触することで大当たり信頼度が分かるようになるので、遊技者の遊技参加意欲を向上させることができる。動作態様が同じでも、表示結果によって動作タイミングの決定割合を異ならせることで、動作タイミングにより大当たり信頼度が変化するので、動作タイミングに遊技者が注目ようになる。また、本実施例では、動作パターンを決定することで動作態様と動作タイミングを決定するようになっていて、動作態様と動作タイミングを別々に決定するようにしてもよい。

【0191】

続いて、対応表示（可動体動作示唆）の表示態様を決定する（ステップ4AKS008）。ステップ4AKS008では、演出用可動体4AK001の動作態様に応じて、例えば図8-6(D)に示す決定割合で対応表示の表示態様を決定する。図8-6(D)に示すように、本実施例では、可動体動作示唆の対応表示の表示態様として、第1表示態様（雪だるまのアイコン）と第2表示態様（太陽のアイコン）とが設けられている。可動体動作示唆の対応表示の表示態様は、可動体予告が実行される場合に变化する対応表示の表示態様であり、保留予告における予告態様とは異なる表示態様となっている。

【0192】

図8-6(D)に示すように、本実施例では、演出用可動体4AK001の動作態様が第1態様である場合には、対応表示（可動体動作示唆）の表示態様として第1表示態様に決定されやすく、演出用可動体4AK001の動作態様が第2態様である場合には、対応表示（可動体動作示唆）の表示態様として第2表示態様に決定されやすくなっている。可動体予告が実行される場合には、可動体予告が実行される以前（例えば動作開始時や数秒前）に、予告対象の対応表示がここで決定された可動体動作示唆の表示態様に变化するようになっている。よって、対応表示が变化した表示態様によって、演出用可動体4AK001の動作態様を示唆することができる。また、予告対象の対応表示を变化させるので、予告対象の変動をわかりやすくすることができる。なお、演出用可動体4AK001が予告対象の可変表示中（アクティブ表示中）に動作する場合でも、当該予告対象の保留表示を入賞時から可動体動作示唆の表示態様で表示するようにしてもよい。

【0193】

また、演出用可動体4AK001の動作態様が温度を低下させる制御が実行される第1態様である場合には、対応表示（可動体動作示唆）の表示態様として第1表示態様（雪だるまのアイコン）に決定されやすく、演出用可動体4AK001の動作態様が温度を上昇

させる制御が実行させる第2態様である場合には、対応表示（可動体動作示唆）の表示態様として第2表示態様（太陽のアイコン）に決定されやすくなっている。このように、対応表示を演出用可動体4AK001の温度制御に対応したアイコンに変化させやすくなることで、可動体動作示唆がよりわかりやすくなる。

【0194】

なお、可動体動作示唆の演出態様と演出用可動体4AK001の動作態様との対応のさせ方は、本実施例のように温度や振動に対応したアイコンを表示することで間接的に示唆するものに限定されず、演出用可動体4AK001の動作を直接的に表示したり、演出用可動体4AK001の動作と同一期間に同じ表示動作を行うことで連動する表示をしたり、音やランプの点灯またはそれらの組合せにより演出用可動体4AK001の動作を示唆するようにしてもよい。

10

【0195】

図8-6（D）に示した決定割合は一例であり、対応表示の表示態様により演出用可動体4AK001の動作態様を示唆できればよく、例えば第1態様である場合に第1表示態様に決定されやすくなること、または、第2態様である場合に第2表示態様に決定されやすくなることのうち、いずれか一方の制御のみ実行されてもよい。また、対応表示（可動体動作示唆）の表示態様の種類は一例であり、3種類以上あってもよい。例えば、第3態様に対応した対応表示の表示態様を設けてもよい。また、演出用可動体4AK001の動作態様に応じて、対応表示の表示態様が一意に決定されるようにしてもよい。

20

【0196】

また、可動体動作示唆の対応表示の表示態様として、第1表示態様から第2表示態様に变化する第3表示態様（雪だるまのアイコンが溶けて太陽のアイコンになるもの）や、第2表示態様から第1表示態様に变化する第4表示態様（太陽のアイコンが曇っていき雪のアイコンになるもの）等が設けられていてもよい。この場合、最終的な表示態様により実行される可動体予告を示唆できればよい。また、第1表示態様と第2表示態様の中間の表示態様があってもよい。例えば、第1表示態様から第2表示態様に变化しやすいことを示す第1中間表示態様（例えば、溶けかけの雪だるまのアイコン）や、第2表示態様から第1表示態様に变化しやすいことを示す第2中間表示態様（例えば、雲のかかった太陽のアイコン等）を設けてもよい。可動体動作示唆が開始された場合に第1中間表示態様であった場合には、第1表示態様であった場合よりも第2表示態様に变化しやすく、可動体動作示唆が開始された場合に第2中間表示態様であった場合には、第2表示態様であった場合よりも第1表示態様に变化しやすくしてもよい。また、最終的な表示態様が、第1表示態様>第1中間表示態様>第2中間表示態様>第2表示態様の順に、第1態様の可動体予告が実行されやすく、第2表示態様>第2中間表示態様>第1中間表示態様>第1表示態様の順に、第1態様の可動体予告が実行されやすくなっていればよい。

30

【0197】

本実施例では、可動体予告が実行される場合に、対応表示（可動体動作示唆）の表示態様を決定するようになっていたが、可動体予告が実行されるか否かによらず対応表示（可動体動作示唆）の表示態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆の対応表示が表示されたにも関わらず、可動体予告が実行されない場合や、通常の対応表示が表示されているが可動体予告が実行される場合があるようになり、演出が多彩になる。この場合においては、例えば各々の演出態様を先読判定結果に応じて決定すればよい。先読判定結果に基づく可動体予告の動作パターンの決定割合と対応表示の表示態様の決定割合とを対応させることで、対応表示の表示態様により可動体予告の動作パターンを示唆することができる。

40

【0198】

対応表示（可動体動作示唆）の表示態様を決定した後には、ステップ4AKS007、AKS008における決定結果を保存する（ステップ4AKS009）。ここで保存された決定結果がステップS172の可変表示中演出処理で参照されることで、可動体予告や可動体動作示唆の演出動作が実現される。

50

【0199】

ステップ4AKS006またはステップ4AKS009の後、今回の始動入賞に対応する保留表示（保留数0の場合アクティブ表示）を画像表示装置5に表示する制御を実行し（ステップ4AKS010）、先読予告設定処理を終了する。

【0200】

（特徴部4AKの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0201】

特徴部4AKに係るパチンコ遊技機1では、保留表示またはアクティブ表示（特定表示）の表示態様を変化させることで、演出用可動体4AK001が動作すること（可動体予告が実行されること）を示唆する可動体動作示唆を実行するようになっていたが、画像表示装置5における背景画像を変化させることで可動体動作示唆を実行するようにしてもよい。例えば、この場合、図8-5のステップ4AKS008において、可動体動作示唆の背景画像を決定するようにすればよい。この場合、例えば可動体予告の動作態様に依拠して、図8-7に示す決定割合で背景画像を決定する。図8-7に示すように、この変形例では、可動体動作示唆の背景画像として、第1背景（曇り背景から雪背景に変化）と第2背景（曇り背景から晴れ背景に変化）と第3背景（曇り背景から変化なし）とが設けられている。通常時（予告や可動体動作示唆の非実行時）の背景画像を曇り背景として、第1背景と第2背景とでは背景画像が通常時の背景から可動体動作示唆の背景画像に変化し、第3背景では背景変化なしとしてもよい。なお、可動体動作示唆の対応表示の表示態様は、4種類以上または2種類であってもよい。

【0202】

図8-7に示すように、本変形例では、演出用可動体4AK001の動作態様が第1態様である場合には、背景画像として第1背景に決定されやすく、演出用可動体4AK001の動作態様が第2態様である場合には、背景画像として第2背景に決定されやすく、演出用可動体4AK001の動作態様が第3態様である場合には、背景画像として第3背景に決定されやすくなっている。演出用可動体4AK001の動作態様と対応した可動体動作示唆の背景画像が決定されやすくなっていることは、上記実施例と同様である。

【0203】

可動体予告が実行される場合には、可動体予告が実行される以前（例えば動作開始時や数秒前）に、画像表示装置5における背景画像がここで決定された背景画像に変化している。よって、変化した背景画像によって、演出用可動体4AK001の動作態様を示唆することができる。なお、予告対象の可変表示において可動体予告を実行する場合のみ、背景画像による可動体動作示唆を実行するようにしてもよい。そして、予告対象の可変表示が実行される以前に可動体予告を実行する場合、保留表示による可動体動作示唆を実行するようにしてもよい。このようにすることで、可動体予告の予告対象が分かりやすくなる。また、予告対象の可変表示が保留表示内にある場合、当該保留表示がシフトするタイミングで背景画像が変化するようにしてもよい。

【0204】

なお、可動体動作示唆として、背景画像による可動体動作示唆と対応表示による可動体動作示唆との双方を実行するようにしてもよい。この場合、背景画像による可動体動作示唆を実行した後に対応表示の表示態様に変化する可動体動作示唆が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、背景画像が変化したことで対応表示も変化することを示唆できる。この場合、背景画像と対応表示の表示態様との組合せにより、いずれの可動体予告が実行されるかを示唆するようにしてもよい。また、対応表示による可動体動作示唆を実行した後に背景画像が変化する可動体動作示唆が実行されるようにしてもよい。この場合、変化した背景画像に依拠して、対応表示の表示態様に変化するようにしてもよい。例えば、雪だるまのアイコンを表示する可動体動作示唆が実行された後に、背景画像が晴れ

の背景画像に変化した場合、雪だるまのアイコンが溶けて太陽のアイコンに変化する、または、変化しやすいようにしてもよい。

【0205】

図8-7に示した決定割合は一例であり、背景画像により演出用可動体4AK001の動作態様を示唆できる決定割合であればよい。

【0206】

上記実施例では、可動体予告を実行するか否かを決定した後に、可動体動作示唆の演出態様を決定するようになっていたが、可動体動作示唆の決定方法はこれに限定されない。例えば、可動体予告と可動体動作示唆との対応付けた演出パターンを複数設けて、演出パターンを決定することで、可動体予告及び可動体動作示唆の演出態様を決定するようにしてもよい。そのような演出パターンは変動パターンにより定まるようにしてもよい。

10

【0207】

上記実施例の演出用可動体4AK001は、突出動作及び進出動作を実行可能であり、振動動作や温度変化が可能であった。演出用可動体4AK001の動作態様はこれに限定されず他の動作が可能であってもよい。例えば回転動作やランプの点灯、色の変化等を実行可能にしてもよい。また、演出用可動体の設置位置、形状や動作態様、動作態様の種類は任意でよく、対応表示の表示態様や背景画像によってその動作を示唆できるものであればよい。即ち、演出用可動体は、対応表示の表示態様や背景画像と対応した動作が可能であればよい。演出用可動体は、振動動作や温度変化しないものでもよい。

20

【0208】

(特徴部4AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部4AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、

第1態様(例えば図8-3(D))と第2態様(例えば図8-4(E))とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体(例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R)と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えばRAM102)と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様(例えば雪だるま)と第2表示態様(例えば太陽)とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段(例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120)と、を備え、

30

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい(例えば図8-6(D))

。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0209】

(2) 特徴部4AKに係る他の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、

第1態様(例えば図8-3(D))と第2態様(例えば図8-4(E))とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体(例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R)と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段(例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様(例えば雪だるま)と第2表示態様(例えば太陽)とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

50

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0210】

10

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記演出用可動体は、前記第2表示態様で前記保留表示（特定表示）が表示される場合よりも、前記第1表示態様で前記保留表示（特定表示）が表示される場合の方が、前記第1態様に变化しやすいようにしてもよい（例えば図8-6（D））。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0211】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記保留表示手段（特定表示手段）は、前記保留表示（特定表示）の動作と前記演出用可動体の動作とを対応させるように、前記保留表示（特定表示）を表示可能であるようにしてもよい。

20

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0212】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

ようにしてもよい。

前記演出用可動体は、

遊技者が接触可能に設けられ、

複数段階の温度に変化可能であり、前記第1態様のときよりも前記第2態様のときの方が高い温度に変化するようによい（例えば8-6（B））。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0213】

30

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記演出用可動体は、前記第1態様に变化する場合と、前記第2態様に变化する場合と、で変化にかかる期間が異なるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0214】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記演出用可動体の動作を制御する動作制御手段（例えば演出制御用CPU120）を備え、

前記動作制御手段は、前記保留表示（特定表示）によって前記演出用可動体の動作が示唆されてから、前記演出用可動体の動作が実行されるまでの期間、前記演出用可動体の当該動作以外の動作を制限するようによい（例えばステップ4AKS002で既に先読予告を実行中であると判定された場合新たな先読予告や可動体動作示唆は実行しない）。

40

このような構成によれば、演出の進行を円滑に行うことができる。

【0215】

（8）上記（1）から（7）のいずれかの遊技機において、

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ120AKSA12の設定変更処理を実行するCPU103など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップS25の特別図柄プロセス処理を実行するCPU103

50

など)と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段(例えばステップ112IWS011~112IWS013、112IWS015~112IWS017およびステップ120AKSA01、120AKSA02の処理を実行するCPU103など)と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材(例えば動作用モータAK011~AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材、演出用可動体4AK001L、4AK001Rなど)と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作(例えばショートイニシャル動作など)の制御と、前記可動部材による初期動作(例えばロングイニシャル動作など)の制御とを実行可能な可動制御手段(例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う(例えばステップ72AKS007の実行など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0216】

(9)上記(1)から(8)のいずれかの遊技機において、

複数の設定値のうちいずれかの設定値(例えば設定値1~3のいずれかなど)に設定可能な設定手段(例えばステップ120AKSA12の設定変更処理を実行するCPU103など)と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段(例えばステップS25の特別図柄プロセス処理を実行するCPU103など)と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段(例えばステップ112IWS011~112IWS013、112IWS015~112IWS017およびステップ120AKSA01、120AKSA02の処理を実行するCPU103など)と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材(例えば動作用モータAK011~AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材、演出用可動体4AK001L、4AK001Rなど)と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段(例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い(例えばステップ73AKS010の実行など)、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない(例えばステップ73AKS005~73AKS009の実行など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないのので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0217】

(特徴部112IWに関する説明)

次に、特徴部112IWについて説明する。まず、図9-1及び図9-2に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠112IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)112IW003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠112IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠112IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠112IW003の前面を開放する

10

20

30

40

50

扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0218】

また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 及びガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【0219】

主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が設けられている。

【0220】

これら設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 内に收容されており、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0221】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を有する基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部 1 1 2 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【0222】

また、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 には、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0223】

前述したように、本特徴部 1 1 2 I W における設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 1 2 I W では、図 9-2 及び図 9-3 に示すように外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー

112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー112IW500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー112IW500Aは、前後方向を向く短片112IW500Aaと、該短片112IW500Aaの後端部からパチンコ遊技機1の左側方に向けて伸びる長片112IW500Abと、を備える略L字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片112IW500Aaの上下寸法は、基板ケース112IW201の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー112IW500Aは、短片112IW500Aaの前端部を介して外枠112IW001aの右端部に固定されている。

【0224】

尚、図9-2に示すように、長片112IW500Abは、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態において、基板ケース112IW201の右部にパチンコ遊技機1の後方から当接（または近接）することによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部をパチンコ遊技機1の背面側から被覆する。このため、設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052は、長片112IW500Abによって操作不能な状態となる。一方で、図9-3に示すように、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とは、遊技機用枠112IW003とともに移動して長片112IW500Abから離間することによって長片112IW500Abによる被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【0225】

つまり、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。

【0226】

基板ケース112IW201は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられているため、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態において、設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠112IW003を開放しない限り設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作して設定値を変更することはできない。

【0227】

しかし、パチンコ遊技機1が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠112IW003が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機1に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機1との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機1の背面側にある設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【0228】

また、遊技機用枠112IW003が閉鎖され、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む基板ケース112IW201の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュ

10

20

30

40

50

リティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0229】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、RAM 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0230】

本特徴部 1 1 2 I W では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0231】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 9-4 及び図 9-5 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0232】

ROM 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 9-4 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1)、図 9-4 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2)、図 9-4 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3)、図 9-5 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの他、大当たり変動パターン判定テーブル (図示略)、図 9-6 に示すハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル (図示略)、普図変動パターン判定テーブル (図示略) などが含まれている。

【0233】

本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当たりの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 3 の 3 段階からなり、1 が最も出玉率が低く、1、2、3 の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3 の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。

【0234】

(表示結果判定テーブル)

図 9-4 (A) ~ (C) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定パッファが 1 (第 1) である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示

の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2（第2）である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【0235】

図9-4（A）に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率（非確変時は1／320、確変時は1／32）で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1／320、確変時は1／32）で大当たり当選する。

10

【0236】

また、図9-4（B）に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（非確変時は1／300、確変時は1／30）で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1／300、確変時は1／30）で大当たり当選する。

20

【0237】

また、図9-4（C）に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（非確変時は1／280、確変時は1／28）で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1／280、確変時は1／28）で大当たり当選する。

【0238】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図9-4（A）～（C）に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（大当たり種別A～大当たり種別C）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当たりの当選を決定する。尚、図9-4（A）～（C）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0239】

また、例えば、確変状態（高確率状態）に制御された後、所定回数（確変終了回数）の変動表示が実行されたことにもとづいて確変状態が終了する遊技機に適用した場合に、同じ確変終了回数であれば、設定値「1」＜設定値「2」＜設定値「3」の順に確変継続率（連荘率）が高くなるように構成してもよい。

40

【0240】

尚、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0241】

（大当たり種別判定テーブル）

図9-5（A）は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部112IWでは、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基

50

づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合と、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合とで、共通の大当たり種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当たり種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0242】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たり種別A～大当たり種別Cのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0243】

図9-5（A）に示す大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当たり種別判定用の乱数（MR2）に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当たり種別A～大当たり種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図9-7に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

【0244】

図9-5（A）に示すように、大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当たり種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当たり種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当たり種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0245】

ここで、本特徴部112IWにおける大当たり種別について、図9-5（B）を用いて説明すると、本特徴部112IWでは、大当たり種別毎に、大当たり遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0246】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS114の大当たり開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。

【0247】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当たり開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0248】

エンディング期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS117の大当たり終了処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。

【0249】

図9-5（B）に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当たり種別Aの場合に最も長くなり、次に大当たり種別Bの場合に長くなり、大当たり種別Cの場合に最も短くなるように設定されている。

【0250】

上述のように、本特徴部112IWでは、設定値が「1」である場合には、大当たり種別Cと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当たり種別Aと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファ

10

20

30

40

50

ンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

【0251】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0252】

本特徴部112IWでは、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当り中示唆演出をファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当り中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0253】

なお、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間においては、設定される期間の長さに関わらず、共通の演出を実行するようにしてもよい。この場合には、遊技者が期間の長短に気付きにくい演出（例えば、静止画像の表示等）が共通して実行

【0254】

また、本特徴部112IWでは、大当り種別ごとにファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当り種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当り種別A<B<Cの順に、比較的長い期間が設定されたファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【0255】

本特徴部112IWでは、大当り種別A～大当り種別Cのいずれの場合にも、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部112IWでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当り種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当り種別となる場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当りとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

【0256】

また、本特徴部112IWでは、大当り種別A～大当り種別Cに有利度（例えば、大当

り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など)の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当たり種別ごとに、大当たり遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当たり種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当たり種別に関わらず同じようにしてもよい。

【0257】

尚、本特徴部112IWでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当たりとなる場合の大当たり種別を大当たり種別A、大当たり種別B、大当たり種別Cから異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当たり種別A、大当たり種別B、大当たり種別Cのうち、決定され得ない大当たり種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)や、特定の大当たり種別を100%の割合で決定すること含まれている。

10

【0258】

また、本特徴部112IWでは、大当たり種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当たり種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

20

【0259】

このように、本特徴部112IWでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようにしている。

【0260】

尚、本特徴部112IWでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

30

【0261】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たり種別Cが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0262】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

40

【0263】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性(所謂確変ループタイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウントスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、大当たり種別に応じて大当たり遊技中に遊技球が該カウントスイッチを通過する割合が異なる遊技性(所謂V確変タイプ)とし、パチンコ遊

50

技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1/320$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンタスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 と遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合）を設けてもよい。

【0264】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1 や 4 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンタスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウンタスイッチを通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 2 や 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンタスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウンタスイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0265】

（変動パターン判定テーブル）

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0266】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0267】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図 9-6 は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部 112IW では、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間（以下、特別期間ともいう）と、それ以外の期間（以下、非特別期間ともいう）とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【0268】

具体的には、特別期間においては、図 9-6（A）に示す第 1 ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図 9-6（B）に示す第 2 ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部 112IW では、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前 9 時から午前 11 時まで）であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当たりが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0269】

図 9-6（A）、（B）に示す第 1、第 2 ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0270】

また、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる（すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる）ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0271】

なお、例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン（またはそのうちの特定の変動パターン）については、設定値の違いに関わらず（または特別期間と非特別期間との違いに関わらず）、同じ割合で決定されるようにしてもよい。このようにすることにより、設定値に応じて、特定の 변동パターン（本例ではノーマルリーチハズレ）のみ実行割合が異なることになり、特定の 변동パターンが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。なお、逆に、設定値に応じてスーパーリーチハズレとなる変動パターンの選択割合も異ならせてもよい。

【0272】

また、図9-6(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合（すなわち、ノーマルリーチハズレ：スーパーリーチハズレのバランス）が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり（本例では、5%ずつ高くなる）、具体的には、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる（本例では、0.2%ずつ高くなる）ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

【0273】

本特徴部112IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0274】

本特徴部112IWでは、図9-6(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。また、設定値が1～3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0275】

なお、本特徴部112IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、演出図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0276】

(非リーチハズレ変動パターン判定テーブル)

図9-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部112IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA～Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA～Cが含まれるようにして、非リーチハズレA～C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

【0277】

図9-7に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレC（変動時間7秒）に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレB（変動時間8秒）に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレA（変動時間9秒）に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0278】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

【0279】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0280】

本特徴部112IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA～Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、演出図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

【0281】

また、本特徴部112IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0282】

また、本特徴部112IWでは、非リーチハズレA～Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA～Cのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0283】

なお、本特徴部112IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適當であるともいえる。そのため、本特徴部112IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部112IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

【0284】

（表示モニタ112IW029）

本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1において、各入賞口（大入賞口、第2大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能である。

【0285】

20

具体的には、表示モニタ112IW029は、4桁の表示部を備えている。各桁の表示部は、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。

【0286】

1桁目の表示部と2桁目の表示部には表示内容が表示され、3桁目の表示部と4桁目の表示部には数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球6000個に基づいて算出されたベース（ベース1）が表示され、表示No6では、直前の賞球6000個に基づいて算出されたベース（ベース2）が表示される。

30

【0287】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が6000個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【0288】

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第2始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

40

【0289】

表示No1の短期連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「y6.」が表示され、表示No2の短期役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示No2の短期役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期役比が百分率表示（％表示）される。

【0290】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に

50

「A 6.」が表示され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A 7.」が表示される。また、表示N o 3の総累計連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【0291】

表示N o 5のベース1が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「b L.」が表示され、表示N o 4のベース2が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「B 6.」が表示される。また、表示N o 5のベース1が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 6のベース2が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

10

【0292】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。

【0293】

尚、本特徴部112IWでは、表示モニタ112IW029においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ112IW029においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1の数値のみ、或いはいずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。

20

【0294】

また、本特徴部112IWでは、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ112IW029にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ112IW029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0295】

（設定変更処理）

30

次に、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図9-8～図9-10は、特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部112IWにおいて、ステップ112IWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0296】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ112IWS003）。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ112IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ112IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ112IWS004に戻り、ステップ112IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ112IWS006に移行する。

40

【0297】

ステップ112IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ112IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演

50

出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

【0298】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値（例えば「0」や取り得る設定値以外の値）であるか否かを判定する（ステップ112IWS006）。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ112IWS006；Yes）、ステップ112IWS010に移行する。

【0299】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ112IWS006；No）、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ112IWS007）。具体的には、ステップ112IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ112IWS007；No）、ステップ112IWS010に移行する。

10

【0300】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ112IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ112IWS008）。ステップ112IWS008では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ112IWS008；No）、ステップ112IWS010に移行する。

20

【0301】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ112IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ112IWS009；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ112IWS010に移行する。

30

【0302】

ステップ112IWS010では、CPU103は、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ112IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ112IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

【0303】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオン（扉（遊技機用枠112IW003）が開放している状態）であるか否かを判定する（ステップ112IWS011）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS012）。設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ120AKSA01）。RAMクリアフラグがオンである場合、設定変更に係る処理が実行された後、RAM102の記憶内容をクリアするためのRAMクリア処理が実行される。そして、ステップ120AKSA03に移行する。

40

【0304】

一方、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフ（扉が閉鎖している状態）である場合や（ステップ112IWS011のN）、設定キー112IW051がオフで

50

ある場合（ステップ112IWS012のN）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ112IWS013のN）には、ステップ120AKSA01には移行せず、ループ処理に移行する。なお、ループ処理に入る前に、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御（ステップ112IWS010の処理）を実行するようにしてもよい。

【0305】

ステップ112IWS006～S013の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ112IWS007、S008のN）、工場出荷時用の設定のままとなっている場合（ステップ112IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ112IWS009のY）には、遊技機用枠112IW003が開放された状態で設定キー112IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件に、ステップ120AKSA03以降の設定値の変更が可能となり、その後RAMクリアされる。一方で、遊技機用枠112IW003が開放され、設定キー112IW051およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

10

【0306】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ112IWS009；No）、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS015）。

20

【0307】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば（ステップ112IWS015；Yes）、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ120AKSA02）。

【0308】

ステップ120AKSA02の処理の後や、クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS016）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS017）。

30

【0309】

設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA03）。ここで、設定キー112IW051がオンある場合には、RAMクリアフラグの状態（即ちクリアスイッチのオン／オフ）によって、設定確認するための処理（設定確認処理）または設定変更するための処理（設定変更処理）を実行する。なお、設定変更中や設定確認中に扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフとなった場合にエラー処理を実行するようにしてもよい。

【0310】

RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA03；Yes）、設定変更処理を開始することを示す設定変更開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA04）。また、RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA03；No）、設定確認処理を開始することを示す設定確認開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA05）。

40

【0311】

演出制御基板12側では、設定変更コマンドまたは設定確認コマンドを受信すると、設定変更中または設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。

【0312】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値（例えば「0」等）であるか否かを

50

判定する（ステップ120AKSA06）。工場出荷時の設定値であれば（ステップ120AKSA06；Yes）、設定値を「1」に設定する（ステップ120AKSA07）。ステップ120AKSA07では、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を「1」に更新する。

【0313】

ステップ120AKSA07では、設定値が工場出荷時の値である場合、初期値として設定値を「1」に設定するが、他の設定値を初期値としてもよい。また、RAM102にバックアップデータが記憶されていない場合、バックアップデータが正常でない場合といったRAM異常エラーがある場合（例えばステップ112IWS010の処理を実行した場合）にも、設定値を初期値「1」に設定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップ112IWS010の処理を実行した場合に（ステップ112IWS006；Yes、ステップ112IWS007；No、またはステップ112IWS008；Noである場合に）RAM異常フラグをセットし、ステップ120AKSA06では当該RAM異常フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

10

【0314】

工場出荷時の設定値でない場合や（ステップ120AKSA06；No）、ステップ120AKSA07の処理を実行した後は、CPU103は、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示モニタ112IW029に表示する（ステップ120AKSA08）。

【0315】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA09）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA09；Yes）、設定変更中フラグをセットする（ステップ120AKSA10）。

20

【0316】

続いて、設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA11）。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであれば（ステップ120AKSA11；Yes）、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を更新する（ステップ112AKSA12）。設定値は、設定切替スイッチ112IW052の操作（押下）毎に更新される。例えば、設定値が「1」であった場合「2」に更新し、設定値が「2」であった場合「3」に更新し、設定値が「3」であった場合「1」に更新すればよい。なお、設定切替スイッチ112IW052の操作により特定の設定値を指定できるようにしてもよい。

30

【0317】

RAMクリアフラグがオフである場合は（ステップ120AKSA09；No）、設定確認が行われた場合であるので、設定変更に関する処理は実行しない。この場合や、設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンでない場合（ステップ120AKSA11；No）、ステップ112AKSA12の処理を更新した後は、設定キー112IW051からの出力信号がオフになったか否かを判定する（ステップ120AKSA13）。

【0318】

設定キー112IW051からの出力信号がオンのままである場合には（ステップ120AKSA13；No）、ステップ120AKSA08に戻り、設定確認処理または設定変更処理を継続する。ステップ112AKS012にて設定値が更新された場合には、再度ステップ120AKSA08の処理が実行されることで、更新後の設定値が表示モニタ112IW029表示される。

40

【0319】

設定キー112IW051からの出力信号がオフである場合には（ステップ120SA13；Yes）、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA14）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA14；Yes）、設定変更中フラグをリセットし（ステップ120AKSA15）、設定変更が終

50

了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA16）。

【0320】

RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA14；No）、設定確認が終了したことを示す設定確認終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA17）。

【0321】

その後、表示モニタ112IW029における設定値の表示を消去し（ステップ120AKSA18）、設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS031）。なお、設定値が更新された場合のみ設定値コマンドを送信するようによい。

10

【0322】

次いで、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA19）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA19；Yes）、RAMクリア処理を実行する（ステップ120AKSA20）。RAMクリア処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

20

【0323】

その後、CPU103は、ステップS9と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS033）。

【0324】

RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA19；No）、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ112IWS022）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS023）。

30

【0325】

ステップ112IWS033またはステップ112IWS023の処理の後、ステップ112IWS034の処理に移行する。なお、ステップ112IWS034～S036の処理は、図3で示したステップS10～S12の処理と同様である。

【0326】

なお、ステップ120AKSA08において、設定値を画像表示装置5に表示するようによい。そして、以降の処理が画像表示装置5を用いて実行されるようによい。

【0327】

40

また、設定確認処理および設定変更処理の実行中は、特別図柄表示装置4A、4Bを通常遊技中では表示されない態様（たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを点灯または点滅させる態様）とするようによい。このように特別図柄表示装置4A、4Bを用いて報知することで、好適に設定確認状態や設定変更状態であることを遊技者に報知することができる。なお、特別図柄表示装置4A、4Bを、設定確認状態中と設定変更状態中とで異なる態様としてもよい。

【0328】

また、設定変更処理の実行中に電源断となった場合には、再度、設定変更処理が実行されて更新後の設定値がRAM102（バックアップRAM）に記憶されることによって設定変更が完了しない限り、エラーとするようによい。具体的には、設定変更処理の

50

開始時に、設定値を記憶するバックアップRAMと同じバックアップRAMに設定変更フラグ（RAMクリアされても消去されない）を格納し、設定変更処理の終了時に、その設定変更フラグをオフにし、設定変更処理以外の処理（たとえば、遊技制御メイン処理）を実行する場合に設定変更フラグがオンであればエラーとする。上述のように、設定変更処理が途中で正常に進行しなくなるような状況においては、遊技場の店員が設定変更が完了していないのに完了したと勘違いする場合がある。このような場合に、設定変更が完了してなければエラーとなるようにすることで、設定変更の確実な完了を担保することができる。

【0329】

また、ステップ120AKSA08で、バックアップRAMから現在の設定値を読み出し、当該設定値を表示させるようにしている。しかし、バックアップRAMへのバックアップが正常に行われなかったときは、画像表示装置5にエラーであることを示す情報を表示するとともに、特別図柄表示装置4A、4Bを、通常遊技中とは異なる態様（たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを消灯させる態様、設定確認処理および設定変更処理中が全点灯であれば、全点滅させる態様）とするようにしてもよい。

【0330】

図9-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部112IWでは、図9-11に示すように、電源投入時に設定キー112IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ120AKSA08～120AKSA013等）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ120AKSA08、120AKSA013等）が実行される。また、電源投入時に設定キー112IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（ステップ120AKSA05では20等）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ112IWS024）が実行される。

【0331】

本実施例では、図9-8～図9-10に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー112IW051とクリアスイッチ（RAMクリアフラグ）の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化処理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようにしてもよい。

【0332】

次に、設定変更処理における表示モニタ112IW029の表示態様について説明する。まず、図9-12（A）及び図9-12（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ112IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0333】

次に、図9-12（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー112IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ112IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0334】

このように表示モニタ112IW029にて設定値が表示されている状態において、図9-12（D）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ112IW052の操作を検出する毎に表示モニタ112IW029に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ112IW052が操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。

10

20

30

40

50

【0335】

次いで、図9-12(E)に示すように、CPU103は、設定キー112IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ112IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。このとき、CPU103は、表示モニタ112IW029に、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を表示させる。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図9-12(A)のタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

10

【0336】

また、図9-12(F)に示すように、CPU103は、設定値が記憶されるRAM102にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ112IW029に「E. E. E. E.」と表示させることが可能である。

【0337】

尚、本特徴部112IWにおける設定変更処理では、表示モニタ112IW029に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ112IW029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値(本特徴部112IWであれば「1」)、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値(本特徴部112IWであれば「3」)を表示するようにしてもよい。

20

【0338】

(設定変更可能な遊技機における演出制御基板12の動作)

図10-1は、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理の他の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施の形態における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。本実施例の演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、上記実施の形態と同様の初期化処理(ステップAKS011)を実行した後、上記実施の形態とは異なり、電源投入時コマンド処理(ステップAKS012)を実行する。電源投入時コマンド処理を実行した後は、上記実施の形態と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し(ステップAKS013)、オフであれば(ステップAKS013; No)、ステップAKS013の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には(ステップAKS013; Yes)、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし(ステップAKS014)、コマンド解析処理(ステップAKS015)、演出制御プロセス処理(ステップAKS016)、演出用乱数更新処理(ステップAKS017)を順に実行する。

30

【0339】

図10-2は、電源投入時コマンド処理として、ステップAKS012にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用CPU120は、電力供給の開始に伴い主基板11から送信された演出制御コマンドを、受信コマンドとして取得し、その内容を判定する。具体的には、受信コマンドがRAMクリア通知コマンドとなるコマンド9000Hであるか否かを判定する(ステップAKS021)。RAMクリア通知コマンドではない場合には(ステップAKS021; No)、受信コマンドが停電復旧指定コマンドとなるコマンド9200Hであるか否かを判定する(ステップAKS022)。停電復旧停止コマンドではない場合には(ステップAKS022; No)、受信コマンドが設定変更開始コマンドとなるコマンド9100Hであるか否かを判定する(ステップAKS023)。設定変更開始コマンドではない場合には(ステップAKS023; No)、受信コマンドが設定確認開始コマンドとなるコマンド9400Hであるか否かを判定

40

50

する（ステップAKS024）。設定確認開始コマンドではない場合には（ステップAKS024；No）、ステップAKS021に戻り、受信コマンドを取得するまでステップAKS021～AKS024を繰り返し実行して待機する。なお、受信コマンドを取得できずに予め定められたエラー判定時間が経過した場合には、受信コマンドのエラーが発生したことを報知してもよい。

【0340】

ステップAKS023にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップAKS023；Yes）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップAKS025）。遊技停止状態開始時処理では、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となることに対応して、遊技の進行に伴う演出制御の進行を停止させる。ステップAKS025にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板11から送信される演出制御コマンドのうち、設定変更終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当たり中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定変更開始コマンドを受信した場合には、設定変更状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

【0341】

ステップAKS025にて遊技停止状態開始時処理を実行した後には、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップAKS026）。例えば、演出制御用CPU120は、設定変更報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に設定変更報知画面を表示させ、スピーカ8L、8Rから設定変更報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が開始された後には、設定変更を終了する可否かを判定する（ステップAKS027）。ステップAKS027では、主基板11からの受信コマンドが設定変更終了コマンドとなるコマンド93XXHである場合に、設定変更を終了すると判定すればよい。設定変更終了コマンドの受信がなく、設定変更を終了しない場合には（ステップAKS027；No）、ステップAKS027を繰り返し実行して待機する。

【0342】

ステップAKS027にて設定変更を終了すると判定した場合には（ステップAKS027；Yes）、設定変更報知を終了する制御を行う（ステップAKS028）。例えば、演出制御用CPU120は、演出表示装置5における設定変更報知画面の表示を終了させ、スピーカ8L、8Rによる設定変更報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が終了した後には、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップAKS029）。遊技停止状態終了時処理では、無効とされていた主基板11からのコマンド受信を有効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当たり中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

【0343】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップAKS030）。例えば、演出制御用CPU120は、初期化報知に対応して予め用意された制御データに基づき、予め定められた初期化報知時間が経過するまでの初期化報知期間において、演出表示装置5に初期化報知画面を表示させ、スピーカ8L、8Rから初期化報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。ステップAKS021にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定した場合にも（ステップAKS021；Yes）、ステップAKS030に進むことで、初期化報知を実行できるようにすればよい。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチAK001の押下操作となる動作が検出された場合に対応して、RAM102の記憶内容が初期化（クリア）されたことを報知できる。

【0344】

ステップAKS024にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップAKS024；Yes）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップAKS031）。ステップAKS031にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板11から送信される演出制御コマンドのうち、設定確認終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定確認開始コマンドを受信した場合には、設定確認状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

10

【0345】

ステップAKS031にて遊技停止状態開始時処理を実行した後は、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップAKS032）。例えば、演出制御用CPU120は、設定確認報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に設定確認報知画面を表示させ、スピーカ8L、8Rから設定確認報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定確認報知の制御が開始された後は、設定確認を終了する可否かを判定する（ステップAKS033）。ステップAKS033では、主基板11からの受信コマンドが設定確認終了コマンドとなるコマンド9401Hである場合に、設定確認を終了すると判定すればよい。設定確認終了コマンドの受信がなく、設定確認を終了しない場合には（ステップAKS033；No）、ステップAKS033を繰り返し実行して待機する。

20

【0346】

ステップAKS033にて設定確認を終了すると判定した場合には（ステップAKS033；Yes）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップAKS034）。例えば、演出制御用CPU120は、演出表示装置5における設定確認報知画面の表示を終了させ、スピーカ8L、8Rによる設定確認報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして、設定確認報知の制御が終了した後は、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップAKS035）。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

30

【0347】

その後、停電復旧報知を実行する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用CPU120は、停電復旧報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に停電復旧報知画面を表示させ、スピーカ8L、8Rから停電復旧報知音声を出力させるように、制御を行ってもよい。ステップAKS022にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定した場合にも（ステップAKS022；Yes）、停電復旧報知を実行できるようにしてもよい。これらの場合には、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチAK001の押下操作となる動作が検出されない場合に対応して、RAM102の記憶内容が停電時の内容に復旧されたことを報知できればよい。

40

【0348】

（特徴部72AKに関する説明）

特徴部72AKの演出制御基板12には、可動役物（可動演出装置）となる可動部材を駆動する動作用モータAK011～AK014と、その可動部材の原点位置を検知する原点センサAK021～AK024とが接続されている。動作用モータAK011～AK014は、モータあるいは電磁ソレノイドなどを用いたものであればよい。原点センサAK021～AK024は、マイクロスイッチなどの接触型のセンサやフォトセンサもしくは静電容量式センサなどの非接触型センサを用いて構成されていればよい。

【0349】

図10-3は、動作用モータAK011～AK014によって駆動される可動部材による電源投入時動作の実行例を示している。動作用モータAK011～AK014によって

50

駆動される可動部材には、第1可動演出装置となる第1可動部材と、第2可動演出装置となる第2可動部材とが含まれている。第1可動部材は、演出表示装置5の左下位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から右斜め上に上昇して、演出表示装置5の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第1可動部材は、回動機構と、第1～第3分裂片と、スライド機構とを含んでいる。回動機構の先端部には、第1～第3分裂片が設けられている。第1～第3分裂片は、合体した閉状態のときを原点位置として、このときに所定の図形を形成している。第1可動部材の回動機構は、動作用モータAK011によって原点位置である退避位置から演出表示装置5の表示画面中央部における進出位置まで回動される。これにより、第1可動部材が演出表示装置5の表示画面中央部まで進出した後には、動作用モータAK012によって第1～第3分裂片が分裂する開状態となる。その一方で、第1可動部材が原点位置にあるときには、第1～第3分裂片を開状態とすることができない。第1可動部材のスライド機構は、第1可動部材の回動機構および第1～第3分裂片が進出位置まで回動された後、動作用モータAK013によって横方向にスライドさせる。第1可動部材のスライド機構は、第1可動部材が演出表示装置5の表示画面中央部にあるときを原点位置として、回動機構および第1～第3分裂片を、演出表示装置5の左側位置と右側位置との間でスライドさせることができればよい。

10

【0350】

第2可動部材は、演出表示装置5の上方位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から下降して、演出表示装置5の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第2可動部材は、動作用モータAK014によって原点位置である退避位置から演出表示装置5の表示画面中央部やや上方における進出位置まで下降され、進出位置から退避位置まで上昇される。このように、第2可動部材は、動作用モータAK014の駆動力によって上下に単純往復する演出動作を行う。

20

【0351】

第1可動部材の回動機構は、原点位置が原点センサAK021によって検出される。第1可動部材の第1～第3分裂片は、原点位置が原点センサAK022によって検出される。第1可動部材のスライド機構は、原点位置が原点センサAK023によって検出される。第2可動部材は、原点位置が原点センサAK024によって原点位置が検出される。動作用モータAK011は、第1可動部材の回動機構を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータAK012は、第1可動部材の第1～第3分裂片を原点位置の閉状態と開状態との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータAK013は、第1可動部材のスライド機構を原点位置と演出表示装置5の左側位置または右側位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータAK014は、第2可動部材を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。

30

【0352】

第1可動部材および第2可動部材による電源投入時動作には、ロングイニシャル動作と、ショートイニシャル動作とが含まれている。ロングイニシャル動作は、遊技の進行に伴う演出の実行中における通常の演出動作と同様の動作を行う初期動作である。ロングイニシャル動作を実行することにより、通常の演出動作において不具合が発生するか否かを確認できる。ショートイニシャル動作は、通常の演出動作における一部の動作を省略した動作であり、第1可動部材や第2可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作である。

40

【0353】

電源投入時動作としてロングイニシャル動作が実行される場合には、まず、実線矢印72KM01で示すように、第1可動部材の回動機構を、動作用モータAK011の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置である演出表示装置5における表示画面中央部の前方側にて重複する位置まで移動させる。続いて、破線矢印72AKM02で示すように、第1可動部材の第1～第3分裂片を、動作用モータAK012の駆動力により原点位置の閉状態から開状態になるよう移動させる。その後、破線矢印72AKM03で示すよ

50

うに、第1可動部材の第1～第3分裂片を、動作用モータAKO12の駆動力により開状態から閉状態（原点位置）まで移動させる。次に、実線矢印72AKM04～72AKM06で示すように、第1可動部材のスライド機構を、動作用モータAKO13の駆動力により原点位置から右方向の可動位置まで移動させてから左方向の可動位置まで移動した後に原点位置に戻す。それから、実線矢印72AKM07で示すように、第1可動部材の回動機構を、動作用モータAKO11の駆動力により進出位置から原点位置（退避位置）に復帰させる。その後、破線矢印72AKM08、72AKM09で示すように、第2可動部材を、動作用モータAKO14の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置まで移動させてから原点位置（退避位置）に復帰させる。

【0354】

電源投入時動作としてショートイニシャル動作が実行される場合には、ロングイニシャル動作の一部を省略した動作が行われるようにすればよい。例えば矢印72AKM01～72AKM09で示される動作のうち、破線矢印72AKM02、72AKM03、72AKM08、72AKM09で示される動作を実行するための制御が行われる。この場合、第1可動部材の第1～第3分裂片は、第1可動部材の回動機構が進出位置に移動しなければ、閉状態から開状態に移動させることができない。そのため、ショートイニシャル動作においても、実線矢印72AKM01、72AKM07で示される動作が必要になる。また、ロングイニシャル動作では、破線矢印72AKM02、72AKM03、72AKM08、72AKM09で示される動作よりも移動量が大きくなるように、第1可動部材の第1～第3分裂片や第2可動部材の動作が行われてもよい。ショートイニシャル動作では、実線矢印72AKM04～72AKM06で示される動作よりも移動量が小さくなるように、第1可動部材のスライド機構を移動させてもよい。

【0355】

ショートイニシャル動作では、原点センサAKO21～AKO24による検出結果に応じて、少なくとも一部の動作が省略されたり追加されたりしてもよい。例えば原点センサAKO22がオフであり、その他の原点センサがオンである場合には、第1可動部材の第1～第3分裂片を原点位置である閉状態に移動させる動作として、破線矢印72AKM03の方向に移動させるように、動作用モータAKO12を駆動させる。そして、原点センサAKO22がオンになったときに、動作用モータAKO12の駆動を停止させればよい。その後、実線矢印72AKM01、72AKM07で示される移動量よりも小さくなるように、第1可動部材の回動機構を移動させることで、原点センサAKO21を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータAKO21を駆動させる。また、第2可動部材については、破線矢印72AKM08、72AKM09で示されるように移動させることで、原点センサAKO24を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータAKO24を駆動させればよい。

【0356】

図10-4は、動作用モータAKO11～AKO14によって可動部材を駆動するために用いられる制御パターンを示している。これらの制御パターンを構成するパターンデータは、演出制御基板12に搭載されたROM121の所定領域に予め記憶されていればよい。本実施例では、可動部材の制御パターンとして、ショートイニシャル制御パターン72AKP01と、ロングイニシャル制御パターン72AKP02と、演出用動作A制御パターン72AKP11と、演出用動作B制御パターン72AKP12とが予め用意されている。

【0357】

ショートイニシャル制御パターン72AKP01は、ショートイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。ロングイニシャル制御パターンAKP02は、ロングイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作A制御パターン72AKP11は、例えばリーチ演出といった、遊技の進行に伴って実行される第1演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作B制御パターン72AKP12は、例えば予告演出といった、遊技の進行に伴

って実行される第1演出とは異なる第2演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。なお、可動部材の制御パターンとしては、より多くの制御パターンが用意されてもよいし、一部の制御パターンが用意されてもよい。演出制御用CPU120は、ROM121から読み出したパターンデータに基づいて、動作用モータAK011～AK014の駆動内容を決定し、可動部材の動作を制御すればよい。

【0358】

図10-5は、本実施例の特徴部72AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップAKS012にて実行できればよい。特徴部72AKの電源投入時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に主基板11からの受信コマンドを判定する（ステップ72AKS001～72AKS004）。ステップ72AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS003；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ72AKS005）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ72AKS006）。 10

【0359】

ステップ72AKS006による制御を行った後には、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ72AKS007）。例えば、演出制御用CPU120は、ショートイニシャル制御パターン72AKP01のパターンデータをROM121の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータAK011～AK014による可動部材の動作制御を実行する。ステップ72AKS007における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ72AKS008以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS007における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。 20

【0360】

ステップ72AKS007による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ72AKS008）。設定変更を終了しない場合には（ステップ72AKS008；No）、ステップ72AKS008を繰り返し実行して待機する。ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ72AKS008；Yes）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ72AKS009）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ72AKS010）。 30

【0361】

ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS011）、ステップ72AKS014に進む。ステップ72AKS011において、例えば、演出制御用CPU120は、ロングイニシャル制御パターン72AKP02のパターンデータをROM121の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータAK011～AK014による可動部材の動作制御を実行する。ステップ72AKS011における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS011における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、ステップ72AKS014に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS011における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。 40

【0362】

ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定 50

された場合には（ステップ72AKS001；Yes）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS012）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ72AKS013）。ステップ72AKS013では、ステップ72AKS012での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ72AKS012、72AKS013における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ72AKS014に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS013における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ72AKS011における制御と、ステップ72AKS013における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ72AKS011における制御と、ステップ72AKS013における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

10

【0363】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ72AKS014）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合には、ステップ72AKS012によりショートイニシャル動作を実行する制御が行われる前に、初期化報知を実行する制御が行われてもよい。

20

【0364】

ステップ72AKS004にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS004；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ72AKS015）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ72AKS016）。続いて、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ72AKS017）。ステップ72AKS017における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ72AKS018以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS017における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

30

【0365】

ステップ72AKS017による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ72AKS018）。設定確認を終了しない場合には（ステップ72AKS018；No）、ステップ72AKS018を繰り返し実行して待機する。ステップ72AKS018にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ72AKS018；Yes）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ72AKS019）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ72AKS020）。

【0366】

40

ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS021）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS021における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS021における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS021

50

における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0367】

ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS002；Yes）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS022）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ72AKS023）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS023では、ステップ72AKS022での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ72AKS022、72AKS023における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS023における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ72AKS021における制御と、ステップ72AKS023における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ72AKS021における制御と、ステップ72AKS023における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【0368】

（特徴部72AKに関する変形例の説明）

図10-6は、特徴部72AKの変形例において実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と（ステップ72AKS001；Yes）、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS031）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ72AKS032）、ステップ72AKS014に進み、初期化報知を実行する制御を行う。ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102における記憶内容を初期化（クリア）したことに対応して、ステップ72AKS014における制御が実行されることにより、初期化報知を実行する。この初期化報知が実行されるときには、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後にも、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ72AKS031、72AKS032における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【0369】

この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合と（ステップ72AKS002；Yes）、ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS033）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ72AKS034）、電源投入

時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102における記憶内容を停電時の記憶内容に復旧させる。このような停電復旧が実行されるときには、ステップ72AKS033、72AKS034における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後も、ステップ72AKS033、72AKS034における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧通知コマンドであると判定された場合と、ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ72AKS033、72AKS034における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

10

【0370】

ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、初期化報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、初期化報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、停電復旧報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、停電復旧報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後に、復帰動作条件が成立したことに基づいて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後に、初期動作条件が成立したことに基づいて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

20

【0371】

可動部材の構成は、第1可動部材や第2可動部材を含む形態に限定されるものではなく、少なくとも、復帰動作となるショートイニシャル動作と、初期動作となるロングイニシャル動作を実行可能であり、遊技の進行に伴う演出において、予め定められた動作態様により動作可能なものであればよい。ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、可動部材の構成にあわせて、任意に指定されたものであればよい。

30

【0372】

以上のように、特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS007にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、第1可動部材や第2可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材が原点位置に復帰されるので、設定値の変更作業などが可動部材によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

40

【0373】

特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ72AKS012、72AKS013における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ72AKS007での制御によりショートイニシャル動作を実行した場合には、ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定されるまで、ロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。設定変更状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定変更報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定変更状態が終了してからロングイニシャル動作を実

50

行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。このように、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値の変更作業が妨げられないようにすることで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0374】

ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定された場合には、ステップ72AKS011にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作のみを実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の無駄な動作を防止して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

10

【0375】

特徴部72AKの変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ72AKS014における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、RAM102における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機1における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

20

【0376】

特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップAKS017にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値を確認するための設定確認状態に制御された場合には、第1可動部材や第2可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。その後、ステップ72AKS018にて設定確認を終了すると判定された場合には、ステップ72AKS021にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定確認状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。設定確認状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定確認報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定確認状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認状態であるときには、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるようにする。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

30

40

【0377】

（特徴部72AKに係る手段の説明）

以上の特徴部72AKに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開2016-221154号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200

50

902号公報や特開2016-221154号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部72AKに係る手段1の遊技機として、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップSa13の設定変更処理を実行するCPU103など）と、

10

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップS25の特別図柄プロセス処理を実行するCPU103など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップSa6およびステップSa12の処理を実行するCPU103など）と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータAK011～AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、

20

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ72AKS007の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0378】

特徴部72AKに係る手段2の遊技機として、

30

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ72AKS012、72AKS013の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ72AKS008の実行など）、

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成においては、変更許可状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0379】

40

特徴部72AKに係る手段3の遊技機として、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記初期動作のみを実行する制御を行う（例えばステップ72AKS011の実行など）、

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による無駄な動作を防止するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0380】

特徴部72AKに係る手段4の遊技機として、

電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置5、スピーカ8L、8R、ステップ72AKS014を

50

実行する演出制御用CPU120など)を備え、

前記可動制御手段は、

前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い(例えばステップ72AKS014の実行に伴うステップ72AKS031、72AKS032の実行など)、

前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う(例えばステップ72AKS005~72AKS010に続くステップ72AKS031、72AKS032の実行など)、

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

10

【0381】

特徴部72AKに係る手段5の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段(例えばステップAKS002の設定確認処理を実行するCPU103など)を備え、

前記可動制御手段は、

前記設定確認状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行い(例えばステップ72AKS017の実行など)、

前記設定確認状態が終了してから、前記初期動作を実行する制御を行う(例えばステップ72AKS021の実行など)、

20

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段1~手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0382】

(特徴部73AKに関する説明)

図10-7は、本実施例の特徴部73AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップAKS012にて実行できればよい。特徴部73AKにおいても、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作の動作内容については、本実施例の特徴部72AKと同様の内容であればよい。特徴部73AKの電源投入時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に主基板11からの受信コマンドを判定する(ステップ73AKS001~73AKS004)。ステップ73AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には(ステップ73AKS003;Yes)、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し(ステップ73AKS005)、設定変更報知を開始する制御を行う(ステップ73AKS006)。

30

【0383】

ステップ73AKS006による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する(ステップ73AKS007)。設定変更を終了しない場合には(ステップ73AKS007;No)、ステップ73AKS007を繰り返し実行して待機する。ステップ73AKS007にて設定変更を終了すると判定された場合には(ステップ73AKS007;Yes)、設定変更報知を終了する制御を行い(ステップ73AKS008)、遊技停止状態終了時処理を実行する(ステップ73AKS009)。このように、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。

40

【0384】

50

ステップ73AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ73AKS001；Yes）、ステップ73AKS009にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ73AKS010）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ73AKS011）。ステップ73AKS011では、ステップ73AKS010での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ73AKS010、73AKS011における制御が行われることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。あるいは、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

10

【0385】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ73AKS012）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。あるいは、ショートイニシャル動作を実行する制御を行ってから、初期化報知を実行する制御を行い、その後にロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

20

【0386】

ステップ73AKS004にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ73AKS004；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ73AKS013）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ73AKS014）。続いて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ73AKS015）。ステップ73AKS015における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ73AKS016以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ73AKS015における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

30

【0387】

ステップ73AKS015による制御に続いて、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ73AKS016）。設定確認を終了しない場合には（ステップ73AKS016；No）、ステップ73AKS016を繰り返し実行して待機する。ステップ73AKS016にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ73AKS016；Yes）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ73AKS017）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ73AKS018）。次に、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ73AKS019）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ73AKS019における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ73AKS019における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ73AKS019における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

40

【0388】

50

ステップ73AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には(ステップ73AKS002; Yes)、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い(ステップ73AKS020)、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから(ステップ73AKS021)、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ73AKS021では、ステップ73AKS020での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ73AKS020、73AKS021における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ73AKS021における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ73AKS019における制御と、ステップ73AKS021における制御は、特徴部72AKの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ73AKS019における制御と、ステップ73AKS021における制御は、特徴部72AKの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

10

【0389】

図10-8は、特徴部73AKに関して、設定確認報知の実行中に表示される設定確認報知画面73AKD01を示している。設定確認報知画面73AKD01では、「設定確認中」というメッセージを報知するための文字画像が表示されるとともに、パチンコ遊技機1において設定された設定値の履歴が表示可能となる。設定値の履歴は、例えば演出制御基板12に搭載されたRAM122のバックアップ領域に設定値情報をRTC(リアルタイムクロック)情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、RAM122とは別個に設けられた不揮発性の記憶装置(例えばフラッシュメモリなど)にて、所定領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102にて、バックアップ領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶しておき、設定確認開始コマンドが送信される場合に、設定値の履歴を特定可能な演出制御コマンドとして予め用意された設定値履歴コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信することにより、演出制御基板12の側では、電力供給の開始に伴い特定できるようにしてもよい。

20

30

【0390】

設定確認報知画面73AKD01が表示される場合に、可動部材が原点位置から外れた位置で停止した状態になっていると、演出表示装置5の表示画面を視認しにくくなり、設定値の履歴を把握しにくくなる。そこで、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS015における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、設定変更状態に制御される場合とは異なり、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるので、設定確認報知画面73AKD01にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができる。その一方で、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS018における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、この設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作

40

50

が実行される一方で、初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないので、設定確認報知画面 7 3 A K D 0 1 にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができるようになってから、ロングイニシャル動作が実行されてしまう場合に可動部材により設定値の履歴が把握しにくくなってしまいうことを防止できる。

【0 3 9 1】

なお、設定変更状態に制御される場合にも、設定値の履歴が表示可能となるものであってもよい。この場合には、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させるショートイニシャル動作を実行する制御を行えばよい。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御されることで、設定値の履歴が表示可能となる場合には、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるようにして、設定値の履歴を容易に把握することができるものであってもよい。

10

【0 3 9 2】

以上のように、特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ 7 3 A K S 0 0 3 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されないので、設定値の変更作業が復帰動作によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

20

【0 3 9 3】

特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された後に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 における制御が行われることで、復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材を適切に原点位置に復帰させる動作が可能になる。

【0 3 9 4】

30

特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0、7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ 7 3 A K S 0 1 2 における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、R A M 1 0 2 における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ 7 3 A K S 0 1 0、7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

40

【0 3 9 5】

設定確認報知画面 7 3 A K D 0 1 では、パチンコ遊技機 1 において設定された設定値の履歴が表示可能となる。特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K 0 0 4 にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 5 にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定

50

値の履歴を表示可能な設定確認表示となる設定確認報知画面 7 3 A K D 0 1 の表示が実行されているときに、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認表示を容易に把握することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0 3 9 6】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドに基づいて、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行に応じた演出の実行を制御する。特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 3 にて、設定変更開始コマンドとなるコマンド 9 1 0 0 H を受信したときに、受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定される。主基板 1 1 から送信される設定変更開始コマンドとなるコマンド 9 1 0 0 H は、R A M クリア通知コマンドとなるコマンド 9 0 0 0 H や停電復旧指定コマンドとなるコマンド 9 2 0 0 H、設定確認開始コマンドとなるコマンド 9 4 0 0 H とは異なっている。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御される場合に、設定変更状態に制御されない場合とは異なる情報としてのコマンドが送信される。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出に関する制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0 3 9 7】

(特徴部 7 3 A K に係る手段の説明)

以上の特徴部 7 3 A K に関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開 2 0 1 6 - 2 2 1 1 5 4 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報や特開 2 0 1 6 - 2 2 1 1 5 4 号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部 7 3 A K に係る手段 1 の遊技機として、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1 ～ 3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ S a 1 3 の設定変更処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップ S a 6 およびステップ S a 1 2 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータ A K 0 1 1 ～ A K 0 1 3 によって動作する第 1 可動部材、動作用モータ A K 0 1 4 によって動作する第 2 可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えばステップ A K S 0 1 2 の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備え、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ 7 3 A K S 0 1 0 の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない（例えばステップ 7 3 A K S 0 0 5 ～ 7 3 A K S 0 0 9 の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないのを、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0398】

特徴部73AKに係る手段2の遊技機として、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ73AKS010の実行など）、

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材を適切に動作させ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

10

【0399】

特徴部73AKに係る手段3の遊技機として、

電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置5、スピーカ8L、8R、ステップ73AKS012を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記可動制御手段は、

前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記可動部材による初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ73AKS010～73AKS012の実行など）、

前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ73AKS005～73AKS009に続くステップ73AKS010の実行など）、

20

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0400】

特徴部73AKに係る手段4の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認表示を実行可能な設定表示手段（例えば演出表示装置5など）を備え、

前記設定表示手段は、前記設定確認表示において前記設定手段にて設定された設定値の履歴を表示可能であり（例えば設定確認報知画面73AKD01の表示など）、

30

前記可動制御手段は、前記設定確認表示が実行されているときに、前記復帰動作を実行する制御を行い、前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ73AKS015、73AKS016の実行など）、

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1～手段3のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認表示が実行されているときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定確認表示を容易に把握できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0401】

40

特徴部73AKに係る手段5の遊技機として、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばAKS015のコマンド解析処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御される場合に、該変更許可状態に制御されない場合とは異なる情報（例えば設定変更開始コマンドとなるコマンド9100Hなど）を送信する、

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1～手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出制御手段による制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

50

【0402】

(特徴部4AK、72AK、73AKの関係)

特徴部72AK、73AKにおける可動部材は、特徴部4AKの演出用可動体4AK001(4AK001L、4AK001R)であってもよい。演出用可動体4AK001の復帰動作(ショートイニシャル動作)や初期動作(ロングイニシャル動作)に関して特徴部72AK、73AKに係る発明の全部または一部を適用してもよい。また、特徴部4AKに係る発明の一部または全部を特徴部72AK、73AKに適用してもよい。

【0403】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

10

【0404】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0405】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0406】

20

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、第1態様(例えば図8-3(D))と第2態様(例えば図8-4(E))とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体(例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R)と、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えばRAM102)と、前記保留記憶に対応して、第1表示態様(例えば雪だるま)と第2表示態様(例えば太陽)とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段(例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120)と、を備え、前記演出用可動体は、前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすく(例えば図8-6(D))、さらに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、リーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり(例えば図11-2(D)や図11-2(F)に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分)、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出(例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出)と第2示唆演出(例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出)とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する(例えば、図11-2(H)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分)遊技機が挙げられる。

30

40

【0407】

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。また、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【0408】

また、本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能な遊技機(例えばパチン

50

コ遊技機１）であって、第１態様（例えば図８－３（Ｄ））と第２態様（例えば図８－４（Ｅ））とを含む複数種類の態様に変化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体４ＡＫ００１Ｌ、４ＡＫ００１Ｒ）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置５にアクティブ表示を表示する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、前記特定表示手段は、第１表示態様（例えば雪だるま）と第２表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、前記演出用可動体は、前記第１表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第１態様または前記第２態様に変化可能であり、前記第２表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第１態様または前記第２態様に変化可能であり、前記第１表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第２表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第２態様に変化しやすく（例えば図８－６（Ｄ））、さらに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図１１－２（Ｄ）や図１１－２（Ｆ）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第１示唆演出（例えばスーパーリーチＡやスーパーリーチＢのリーチ演出）と第２示唆演出（例えばスーパーリーチＤやスーパーリーチＥのリーチ演出）とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第２示唆演出では、当該第２示唆演出の開始時から当該第２示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図１１－２（Ｈ）に示すように、スーパーリーチＤのリーチ演出の開始から該スーパーリーチＤのリーチ演出に対応したタイトル３１ＡＫ００７を表示する部分）遊技機が挙げられる。

10

20

【０４０９】

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。また、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【０４１０】

さらに、遊技の興趣を向上させることができ、また、演出効果が向上する遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図１１－２（Ｄ）や図１１－２（Ｆ）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第１示唆演出（例えばスーパーリーチＡやスーパーリーチＢのリーチ演出）と第２示唆演出（例えばスーパーリーチＤやスーパーリーチＥのリーチ演出）とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第２示唆演出では、当該第２示唆演出の開始時から当該第２示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図１１－２（Ｈ）に示すように、スーパーリーチＤのリーチ演出の開始から該スーパーリーチＤのリーチ演出に対応したタイトル３１ＡＫ００７を表示する部分）遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

30

40

【０４１１】

（他の形態例）

以下、他の形態例の特徴部について説明する。次に、本実施の形態の特徴部３１ＡＫについて説明する。図１１－１は、本実施の形態のパチンコ遊技機１における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図１１－１（Ａ）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる

50

非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0412】

また、図11-1(B)に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度(大当たり信頼度)は、図11-1(B)の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

10

【0413】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展(昇格)する発展演出が実行される場合がある。図11-1(A)に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図11-1(A)では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

20

【0414】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図11-1(B)に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント(ゴシック体、明朝体等)や書体(行書、楷書等)を異ならせてもよい。

30

【0415】

リーチのタイトルの報知(タイトル報知)とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクターの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

【0416】

(特徴部31AKの演出動作例)

40

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図11-2、図11-3は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図11-2(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図11-2(B)に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0417】

(スーパーリーチA)

50

スーパーリーチAとなる場合には、図11-2(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図11-2(D)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002（ここでは「SPリーチA」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチA」）が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図11-2(E)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

10

【0418】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図11-2(E)に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

20

【0419】

（スーパーリーチB）

スーパーリーチBとなる場合には、図11-2(C)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図11-2(F)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005（ここでは「SPリーチB」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチB」）が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図11-2(G)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

30

【0420】

このように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【0421】

また、スーパーリーチA（図11-2(C)→(D)→(E)・・・）とスーパーリーチB（図11-2(C)→(F)→(G)・・・）とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図11-2(C)）。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、

40

50

演出効果が向上し、遊技者が演出に注目ようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

【0422】

(スーパーリーチD)

スーパーリーチDとなる場合には、図11-2(H)に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル31AK007(ここでは「SPリーチD」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「敵を倒せ」)が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル31AK007の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示31AK008が表示される。期待度は、図11-2(H)に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

10

【0423】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0424】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図11-2(I)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図11-2(I)では、図11-2(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

20

【0425】

その後、図11-2(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

30

【0426】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図11-3(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

40

【0427】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図11-2(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチ

50

Dといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当たり信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【0428】

(タイトルの報知タイミング)

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いスーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当たり信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

【0429】

(タイトルの表示領域)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体(第1領域)においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部(第2領域)においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの(画面全体を使用したタイトル報知)等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

【0430】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

【0431】

(期待度示唆表示)

この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチDよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチEにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチEの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよ

い。

【0432】

なお期待度示唆表示は、図11-2(H)等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図11-2(H)等に示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

【0433】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

10

【0434】

なお、ここではスーパーリーチCのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当たり信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

20

【0435】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図11-3(B)に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当たり」であれば、図11-3(C)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図11-3(D)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

30

【0436】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【0437】

図11-2、図11-3に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様(大きさ、位置、濃淡、数等)を異ならせてもよい。

40

【0438】

なお、画像表示装置5に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチEといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

50

【0439】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図11-4(A)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている(スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている)ときに発展演出が実行される場合、図11-4(B)に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図11-4(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図11-4(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図11-4に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

10

【0440】

なお、発展演出は図11-4(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐(故障したような表示)を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

20

【0441】

(期待度示唆演出)

図11-2(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0442】

例えば、図11-5(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図11-5(B)に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図11-5(C)に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。図11-5(D)、(E)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎(星の数毎)にスピーカ8から出力される音声(音量、音階、音質等)を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図11-5(F)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

30

【0443】

図11-5(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い

40

50

星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0444】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド（例えば変動パターンを指定するコマンド）が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラクター、モチーフ、スピーカ8から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

10

【0445】

図11-5(G)～(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図11-5(A)～(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図11-5(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。

20

【0446】

その後、図11-5(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図11-5(I)に示すように、黒い菱形31AK025が移動して期待度示唆表示31AK024の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声出力される。図11-5(J)、(K)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示31AK024に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図11-5(L)に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

30

【0447】

図11-5では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

40

【0448】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようにしてもよいし、代えて実行するようにしてもよい。

【0449】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。

50

この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図11-6(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図11-6(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図11-6(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるので、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

10

【0450】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様(例えばタイトルの表示色等)によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図11-7(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図11-7(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図11-7に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様(表示色)が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

20

【0451】

また、タイトルの表示態様(表示色)が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声を出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様(表示色)に応じた音声が出力するようにしてもよい。

30

【0452】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出(特定演出)の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

40

【0453】

図11-8は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ31AKS001)。

【0454】

スーパーリーチの変動パターンである場合には(ステップ31AKS001; Yes)、スーパーリーチのタイトルの表示色(タイトル予告の実行の有無)を決定する(ステッ

50

プ 3 1 A K S 0 0 2)。

【0 4 5 5】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 1－9 (A) に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図 1 1－9 (A) に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

10

【0 4 5 6】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図 1 1－7 に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B）の場合には、変化するタイミングの数を 1 つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

20

【0 4 5 7】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図 1 1－9 (A) に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図 1 1－9 (B) に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

30

【0 4 5 8】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【0 4 5 9】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 3）。

【0 4 6 0】

40

ステップ 3 1 A K S 0 0 3では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 1－9 (C) に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図 1 1－9 (C) に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変わるものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

50

【0461】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の变化タイミングの組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に变化タイミングが異なる場合より大当り信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当り信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

【0462】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

【0463】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の变化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の变化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

【0464】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

【0465】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図11-9に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0466】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。

【0467】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合であってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様

10

20

30

40

50

に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0468】

10

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクターの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

【0469】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0470】

（サブ液晶）

20

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

30

【0471】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

40

【0472】

（特徴部31AKの変形例31AK-1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図11-3（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるよう

50

にしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

【0473】

図11-10、図11-11は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例31AK-1におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図11-10(A)に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図11-10(B)に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図11-10(C)～(F)、図11-11(G)～(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

10

【0474】

リーチ演出に伴い、図11-10(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0475】

この変形例31AK-1では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

20

【0476】

例えば、図11-10(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図11-10(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0477】

その後、図11-11(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図11-11(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

30

【0478】

このように、この変形例31AK-1では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0479】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図11-11(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図11-11(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

40

【0480】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図11-11(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図11-11(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図11-11(L)に示す画像が表示される。

【0481】

50

この変形例 3 1 A K-1 では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当たり信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0 4 8 2】

なお、図 1 1-1 0、図 1 1-1 1 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 1 1-1 0、図 1 1-1 1 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 1 1-8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

10

【0 4 8 3】

（特徴部 3 1 A K の変形例 3 1 A K-2）

大当たり遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第 1 示唆表示を行うシャッター演出と、第 2 示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

20

【0 4 8 4】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素 E 1 ~ E 5 の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ~ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ~ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

30

【0 4 8 5】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当たり信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当たり信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ~ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当たり信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当たり信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

40

【0 4 8 6】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ 9 の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。

50

また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0487】

図11-12は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図11-12(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図11-12(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図11-12(c)に示すように、リーチ状態となる。

10

【0488】

次いで、図11-12(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

20

【0489】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0490】

30

その後、図11-12(e)に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図11-12(f)に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

【0491】

図11-12(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

40

【0492】

また、図11-12(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図11-12(d)に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0493】

また、図11-12(a)に示すシャッター画像31AK061と図11-12(d)

50

に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0494】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 1 1 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 1 1 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出に係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 1 1 - 8 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

10

【0495】

（本実施形態の特徴部 2 0 7 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G について説明する。図 1 2 - 1 は、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 1 2 - 1 及び図 1 2 - 7 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 2 0 7 S G 0 0 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）2 0 7 S G 0 0 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

20

【0496】

また、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

30

【0497】

また、図 1 2 - 1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R に形成されている。

【0498】

左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 2 0 7 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

40

【0499】

また、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

50

【0500】

図12-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘207SGK1が配設されている。このため、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0501】

図12-2及び図12-7に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおける主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース207SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ207SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ207SG052と、遊技機用枠207SG003の開放を検知する開放センサ207SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部207SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

10

【0502】

これら錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース207SG201内に収容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

20

【0503】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠207SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠207SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

30

【0504】

また、基板ケース207SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ207SG029が配置されている。該表示モニタ207SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース207SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ207SG029は、基板ケース207SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠207SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠207SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

40

【0505】

また、図12-1及び図12-2に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の変動表示を実行可能な第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特図の変動表示を実行可能な第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器2

50

07SG025B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器207SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ207SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部207SG200が設けられている。

【0506】

図12-3及び図12-4に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当りである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

【0507】

第1特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第1特別図柄表示装置207SG004Aは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第2特別図柄表示装置207SG004Bは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて

【0508】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置207SG004Aで導出表示可能な大当り図柄と第2特別図柄表示装置207SG004Bで導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【0509】

図12-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部207SGでは左方向）に向けて消灯していく。

【0510】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図12-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

【0511】

また、図12-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り

種別に応じてラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【0 5 1 2】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

10

【0 5 1 3】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における演出制御基板 1 2 には、変動表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 及び第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 と、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 が該第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 と、第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 が該第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 2 と、が接続されている。

【0 5 1 4】

図 1 2 - 8 (A) は、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 2 - 8 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

20

【0 5 1 5】

図 1 2 - 8 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で変動表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

30

【0 5 1 6】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 2 - 8 (B) に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

40

【0 5 1 7】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 2 - 8 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が

50

「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

【0518】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

10

【0519】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

20

【0520】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

30

【0521】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0522】

40

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0523】

50

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0524】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

【0525】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

20

30

【0526】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M （Read Only Memory） 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M （Random Access Memory） 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U （Central Processing Unit） 1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O （Input/Output port） 1 0 5 と、時刻情報を出

40

【0527】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

50

【0528】

図12-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0529】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図12-9に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0530】

図12-10は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

20

30

【0531】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

40

【0532】

図12-10に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設

50

定されている。

【0533】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ β 、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0534】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

【0535】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図12-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターン…等とすればよい。

20

【0536】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

30

【0537】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図12-11～図12-13などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

40

【0538】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図12-11（A）に示す表示結果判定テーブル（設定値1）、図12-11（B）に示す表示結果判定テーブル（設定値2）、図12-11（C）に示す表示結果判定テーブル（設定値3）、図12-12（A）に示す表示結果判定テーブル（設定値4）、図12-12（B）に示す表示結果判定テーブル（設定値5）、図12-12（C）に示す表示結果判定テーブル（設定値6）、図12-13（A）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図12-13（B）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果

50

判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0539】

本実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

10

【0540】

図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

20

【0541】

図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

【0542】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。

40

【0543】

50

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当たり確率：設定値6＞設定値5＞設定値4＞設定値3＞設定値2＞設定値1）。

【0544】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（大当たりA～大当たりC）とすることを決定する。また、MR1が図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示す小当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当たり及び小当たりの当選を決定する。尚、図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）並びに小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0545】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図12-11(A)～図12-11(C)及び図12-12(A)～図12-12(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当たりまたは小当たりとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当たり判定テーブルと小当たり判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当たりとするか否か、小当たりとするか否かを個別に判定してもよい。

【0546】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

【0547】

図12-13(A)及び図12-13(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図12-13(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図12-13(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0548】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0549】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別について、図12-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たりA（非確変大当たりともいう）と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たりBや大当たりC（確変大当たりともいう）が設定さ

れている。

【0550】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「大当たりB」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回（いわゆる15ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。

【0551】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部207SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0552】

一方、大当たりBや大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0553】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0554】

また、図12-13(A)に示すように、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～249までが大当たりBに割り当てられており、250～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～229までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～209までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～189までが大当たりBに割り当てられており、190～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～169までが大当たりBに割り当てられており、170～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0555】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0556】

一方で、図12-13(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~179までが大当たりBに割り当てられており、180~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~159までが大当たりBに割り当てられており、160~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~139までが大当たりBに割り当てられており、140~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~119までが大当たりBに割り当てられており、120~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

10

【0557】

20

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0558】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

30

【0559】

このように、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0560】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

40

【0561】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0562】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に

50

応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0563】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/320$ 、確変状態が 65% の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1/320$ 且つ小当たり確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1～3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1～3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4～6 のいずれかである場合）を設けてもよい。

10

【0564】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1～3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4～6 の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

【0565】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

30

【0566】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0567】

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ β 大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【0568】

図 12-15（A）及び図 12-15（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たり A である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と、大当たり種別が大当たり B、大当たり C 用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ β 大当

50

りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0569】

図12-15（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0570】

図12-15（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997の

うち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0571】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【0572】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りA」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りB」または「大当りC」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

【0573】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図12-15（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0574】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【0575】

ハズレ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0576】

図12-16（A）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）

に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0577】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0578】

図12-16（B）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リー

チハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0579】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0580】

図12-16（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～

997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0581】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0582】

図12-10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

20

30

【0583】

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβ

40

50

ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0584】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【0585】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0586】

20

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0587】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

30

【0588】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

40

【0589】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

50

【0590】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図12-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

10

【0591】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図12-16（A）～図12-16（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

20

【0592】

また、本実施の形態の特徴部207SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

30

【0593】

図12-2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【0594】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

50

【0595】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0596】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0597】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

30

【0598】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0599】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0600】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0601】

50

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0602】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0603】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0604】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示について説明する。

【0605】

図12-17(A)に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0606】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0607】

表示モニタ207SG029には、図12-17(B)及び図12-17(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

【0608】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部

207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

10

【0609】

本実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11（CPU103）の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図12-19に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図12-18に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

20

30

【0610】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図12-20は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する（207SGSa001）。続いて、必要な初期設定を行う（207SGSa002）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【0611】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か（107SGSa003）や、RAM102（バックアップRAM）が正常であるか否か（107SGSa004）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（207SGSa003；N）やRAM102が正常でない場合（207SGSa004；N）は、207SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合（207SGSa003；Y、207SGSa004；Y）は、更にRAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、RAM

50

102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa005)。

【0612】

RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合(207SGSa005;N)は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合(207SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006;Y)は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAM
10 クリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

【0613】

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008;Y)は、RAM102をクリアするRAMクリア処理を実行し(207SGSa009)、RAMクリアフラグを改めてセットして207SGSa011に進む(207SGSa010)。尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008;N)は、207SGSa009及び207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【0614】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa011;Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(207SGSa012;Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa013a)。

【0615】

RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(207SGSa013b)を実行して207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(207SGSa013c)を実行して207SGSa014に進む。

【0616】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012;N)は、207SGSa013a～207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa014に進む。

【0617】

207SGSa014においてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアしたか(RAMクリア処理(207SGSa009)を実行したか)否かを判定する(207SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa014;Y)は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(207SGSa015)。

【0618】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの

10

20

30

40

50

内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028に進む(207SGSa016)。

【0619】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(207SGSa017; Y)は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か(207SGSa018)や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa019)。

10

【0620】

錠スイッチ207SG051がONであり(207SGSa018; Y)、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合(遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合)は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(207SGSa020)、設定値変更中フラグをセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa021)。そして、前述した207SGSa009~207SGSa016の処理を実行する。

20

【0621】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa017; N)、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa018; N)、開放センサ207SG090がOFFである場合(207SGSa019; N)は、207SGSa031に進む。

【0622】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(207SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(207SGSa023)、図12-26(A)に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(207SGSa024)。

30

【0623】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(207SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa026; N)は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(207SGSa026; Y)は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し(207SGSa027)、207SGSa028に進む。

40

【0624】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよ

50

いし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0625】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(207SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(207SGSa029)、割込みを許可する(207SGSa030)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0626】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(207SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(207SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa034;Y)は、図12-26(B)に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する(207SGSa035)。

20

【0627】

また、CPU103は、図12-27(B)に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(207SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む(207SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)207SGSa032~207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

30

【0628】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

40

【0629】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図12-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)を実行する形態を例示しているが、

50

本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

【0630】

図12-21(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するFXXX)であるか否かを判定する(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa045)。

10

【0631】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;N)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

20

【0632】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図12-21(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

30

【0633】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

40

【0634】

尚、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0635】

50

また、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、RAM102にRAMクリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

10

【0636】

図12-22は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SGSa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa051）、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa052、図12-27（A）参照）。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様（図12-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa052a）。

20

【0637】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM102のアドレスF000に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

30

【0638】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

40

【0639】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【0640】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する（207SGSa062

50

）。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（207SGSa063）。

【0641】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0642】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ207SG029に表示し（207SGSa064）、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【0643】

錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

【0644】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa065；N）は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）とともに、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（207SGSa067）、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する（207SGSa067a）。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa068、207SGSa068a）。

【0645】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（207SGSa069）。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合（207SGSa069；N）は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されている場合（207SGSa069；Y）は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（207SGSa070）。

【0646】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合（207SGSa070；N）は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合（207SGSa070；Y）は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納し（207SGSa071）、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値とし

10

20

30

40

50

てRAM102に更新記憶する。

【0647】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し(207SGSa073)、設定値変更処理を終了する。

【0648】

図12-23は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図12-27(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図12-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

10

【0649】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し(207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする(207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し(207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa107;N)は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa107;Y)は、電源断検出処理を実行する(207SGSa108)。尚、本電源断検出処理(207SGSa108)は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理(207SGSa057)と同一の処理である。

20

【0650】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し(207SGSa109)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

30

【0651】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa111;Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa111;N)は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa112a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa113、207SGSa114)。

40

【0652】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し(207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

【0653】

50

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【0654】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図12-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

10

【0655】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図12-27(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

20

【0656】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051とクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【0657】

このとき、表示モニタ207SG029では、図12-25(A)~図12-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図12-17に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

30

【0658】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部207SG029Dにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ207SG052が操作されると、第4表示部207SG029Dでの表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合は、第4表示部207SG029Dに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

40

【0659】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【0660】

このとき、表示モニタ207SG029では、図12-25(A)、図12-25(B)及び図12-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部20

50

7SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示（図12-17に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【0661】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値確認処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第4表示部207SG029Dにおける設定値の表示は、錠スイッチ207SG051がOFFとなることによって終了し、パチンコ遊技機1が遊技可能な状態となる。

10

【0662】

図12-24は、CPU103が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（207SGS081）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS081;N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS081;Y）、RAM102に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し（207SGS082）、該特定したバックアップデータをRAM102に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（207SGS083）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（207SGS084）、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

20

【0663】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図12-28に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057及び207SGSa108と同一の電源断検出処理（207SGS200）を実行した後にS21～S27（図4参照）を実行するようになっている。

【0664】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【0665】

30

図12-29は、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用CPU120は、先ず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0666】

また、演出制御用CPU120は、主基板11から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（207SGS404）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405;N）は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

40

【0667】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405;Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406;Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む

50

情報)をクリアし(207SGS407)、207SGS427に進む。

【0668】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS406;N)、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS408)。コールド通知コマンドの受信が有る場合(207SGS408;Y)は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報(前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアするとともに(207SGS409)、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知(RAMクリア報知を実行)するためのRAMクリア報知処理を実行する(207SGS410)。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像(例えば、図12-36(A)に示すように、画像表示装置5においてRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像207SG005M1)の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L、8Rからの音出力等を所定期間(例えば、10秒間)し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

10

【0669】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS408;N)、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。

20

【0670】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図12-36(B)及び図12-36(C)に示すように、画像表示装置5において、設定値の変更中であることを示す報知画像207SG005M2や設定値の確認中であることを示す報知画像207SG005M3を表示するが、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠207SG003が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ207SG029を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ8L、8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

30

40

【0671】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェックを行うための第1可動体初期化处理(207SGS413)と、第2可動体207SG322の動作チェックを行うための第2可動体初期化处理(207SGS414)を実行する。尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とでは、第1可動体207SG321の動作チェックが終了した後に第2可動体207SG322の動作チェックを実行するようになっている(図12-35参照)。

【0672】

ここで、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理について図12-33及び図1

50

2-34を用いて説明する。図12-33は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図12-34は、(A)は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B)は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0673】

第1可動体207SG321と第2可動体207SG322は、それぞれの原点位置(第1位置)と演出位置(第2位置)との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置(第2位置)への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、変動表示中における第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の実際の動作態様である。

10

【0674】

演出制御用CPU120は、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行したときに可動体207SG321、207SG322の被検出部が原点検出センサ207SG331、207SG332により検出されない場合、つまり、可動体207SG321、207SG322が何らかの理由(例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合(例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体207SG321、207SG322の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー(動作異常)が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など)により原点位置以外の位置(例えば、図12-22における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置)にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体207SG321、207SG322は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体207SG321、207SG322を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

20

【0675】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体207SG321、207SG322が原点検出センサ207SG331、207SG332により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体207SG321、207SG322を用いた演出(例えば、変動表示中に実行な可動体演出等)において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

30

【0676】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図12-34(A)及び図12-34(B)にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体207SG321、207SG322を動作させるために設定する制御速度であって、可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体207SG321、207SG322を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合(例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間)や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体207SG321、207SG322を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体207SG321、207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321、207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体207SG321、207SG322を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体207SG321、207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321、207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、

40

50

各可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【0677】

図12-34 (A) に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体 207SG321, 207SG322 が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体 207SG321, 207SG322 の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体 207SG321, 207SG322 を用いた演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御する。

【0678】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

【0679】

ここで、可動体 207SG321, 207SG322 の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 207SG321, 207SG322 を確実に減速させてから原点検出センサ 207SG331, 207SG332 により被検出部が検出されるようにしている。

【0680】

また、図12-34 (B) に示すように、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第1速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部 207SGでは、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる制御を行う。

【0681】

この場合、可動体 207SG321, 207SG322 は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 207SG331, 207SG332 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に

復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 207SG321, 207SG322 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【0682】

図12-29に戻り、第1可動体初期化处理(207SGS413)と第2可動体初期化处理(207SGS413)の実行後、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS415)。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合(207SGS415; N)は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416; N) 207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合(207SGS416; Y)は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS415; Y)は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

10

【0683】

207SGS417において演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS417)。第1可動体207SG321の初期化が終了していない場合(207SGS417; N)は、設定値早期変更終了フラグをセットして207SG412に進み(207SGS418)、第1可動体207SG321の初期化が終了している場合(207SGS417; Y)は、第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了しているか否かを判定する(207SGS419)。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS419; N)は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS419; Y)は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS420)。

20

【0684】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS420; Y)は、設定値早期変更終了フラグをクリアし(207SGS421)、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化处理(207SGS422)と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化处理(207SGS423)を実行し、これら第1可動体初期化处理(207SGS422)と207SGS414と第2可動体初期化处理(207SGS423)において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS424)。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS424; N)は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS424; Y)は、207SGS427に進む。

30

【0685】

以上のようにこれら207SG412~207SG424の処理については、図12-35(A)に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点(パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点)から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理を実行する。尚、前述したように、本実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化处理は、第1可動体初期化处理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

40

【0686】

このとき、図12-35(A)に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期

50

化処理の終了後に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【0687】

一方で、図12-35(B)に示すように、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のうち、第1可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックは終了しているが未だ第2可動体207SG322の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第2可動体初期化処理が終了した後、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

10

【0688】

更に、図12-35(C)に示すように、第1可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のみを実行し、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

20

【0689】

尚、207SGS411において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合(207SGS411;N)、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS425)。エラー指定コマンドの受信が有る場合(207SGS425;Y)は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理(207SGS426)を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合(207SGS425;N)は、207SGS403に進む。

【0690】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図12-36(D)に示すように、画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示すればよい。

30

【0691】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図12-30に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報(該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等)をRAM122からクリアする一方で、演出用情報(パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等)と設定値情報(パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「6」のいずれかの数値)についてはRAM122からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をRAM122からクリアする一方で、設定値情報についてはRAM122からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機1を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをRAM122からクリアしない一方で、設定値情報についてはRAM122に既に記憶されている設定値情報に上書き(更新記憶)するようになっている。

40

【0692】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM122からクリアする情報が異なっている。

【0693】

そして、207SGS427において演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終

50

了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置 5 において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図 1 2 - 3 1 に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【0694】

10

尚、本実施の形態における特徴部 207 SG においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0695】

20

尚、本実施の形態における特徴部 207 SG においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0696】

30

そして、図 1 2 - 2 9 に戻り演出制御用 CPU 120 は、最初の 4 変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207 SGS 428）。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込フラグの監視（207 SGS 429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 CPU 120 は、そのフラグをクリアし（207 SGS 430）、以下の処理を実行する。

【0697】

40

演出制御用 CPU 120 は、まず、パチンコ遊技機 1 が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207 SGS 431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行すればよい。

【0698】

50

尚、本実施の形態における特徴部 207 SG では、パチンコ遊技機 1 の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更

終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。

【0699】

具体的には、図 12-32 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは同じであるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは異な

10

【0700】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されておらず、且つ RAM 102 におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異なっている

20

【0701】

つまり、本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機 1 がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行することと、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

【0702】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なっている

30

【0703】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

40

【0704】

尚、本実施の形態の特徴部 207 SG では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L, 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

50

【0705】

また、本実施例の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置5にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

10

【0706】

また、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機1に設けられている全ての遊技効果ランプ9を発光させる一方で、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機1に設けられている遊技効果ランプ9のうち一部のみを発光させてもよい。

【0707】

更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠207SG003が開放されている状態であるので、スピーカ8L, 8Rのうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機1に3個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠207SG003が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ8L, 8Rからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置5において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置5において「RAMがクリアされました」等のRAM102やRAM122がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

20

【0708】

更に、パチンコ遊技機1に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

30

【0709】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

40

【0710】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機1の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機1の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず1の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機1の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

50

【0711】

また、本実施の形態における特徴部207SGにおいては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0712】

また、本実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホット
スタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタートで
起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

10

【0713】

図12-29に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する(207SGS432)。電源断検出処理では、図12-37に示すように、演出制御用CPU120は、まず、電源基板(図示略)からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する(207SGS441)。電源断信号の入力が無い場合は(207SGS441; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は(207SGS441; Y)、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し(207SGS442)、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(207SGS443)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS444)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

20

【0714】

図12-29に戻り、次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理: 207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図12-8参照)であるのか解析する。

30

【0715】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

40

【0716】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理(207SGS435)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理(207SGS436)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理(207SGS437)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理(207SGS438)を実行する。その後、タイマ割込フラグの監視(207SGS429)を行うループ処理に移行する。

【0717】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコント

50

ローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報を R A M 1 2 2 に記憶する。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0718】

遊技者情報出力処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者のスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作によって、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報にもとづいて 2 次元コードを生成し、該 2 次元コードを画像表示装置 5 に表示する。そして、該 2 次元コードの表示終了後は、R A M 1 2 2 に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置 5 に表示された 2 次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機 1 における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

10

【0719】

演出用情報集計処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報として R A M 1 2 2 に記憶されている変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

20

【0720】

次に、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における演出制御プロセス処理について説明する。図 1 2 - 3 8 に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 5 1）。先読規制カウンタの値が「0」である場合（2 0 7 S G S 4 5 1 ; Y）は、先読予告設定処理（S 1 6 1）を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7（図 7 参照）のいずれかの処理を実行する。

【0721】

また、先読規制カウンタの値が「1」~「4」のいずれかである場合（2 0 7 S G S 4 5 1 ; N）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 5 2）。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」~「7」のいずれかである場合（2 0 7 S G S 4 5 2 ; N）は、演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7（図 7 参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」である場合（2 0 7 S G S 4 5 2 ; Y）は、先読規制カウンタの値を - 1 し（2 0 7 S G S 4 5 3）、演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7（図 7 参照）のいずれかの処理を実行する。以上のように 2 0 7 S G S 4 5 1 ~ 2 0 7 S G S 4 5 3 の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機 1 においては、変動表示が 4 回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

30

【0722】

尚、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G においては、パチンコ遊技機 1 が起動したことにもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4 回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が起動したことにもとづいて、C P U 1 0 3 が始動入賞判定処理（図 5 参照）を実行しないことで、4 回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

40

【0723】

以上のように本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となったことにもとづいて、4 回の変動表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ 8 L、8 R から出力され

50

る音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0724】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図11-2(H)に示すように、演出制御用CPU120は、第1示唆演出としてのスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出と、第2示唆演出としてのスーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出の開始時から該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル31AK007の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

10

【0725】

また、本実施の形態には、以下に示す発明207SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明207SGの手段1に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

30

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図12-27(A)に示すように、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【0726】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明207SGの手段Aに記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分

50

）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

10

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行い（例えば、図12-27（A）に示すように、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

20

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

30

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0727】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明207SGの手段Bに記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

40

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG

50

004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

特定条件が成立したとき(例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき)に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態(例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態)に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行い(例えば、図12-27(A)に示すように、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分)、

10

さらに、

第1態様(例えば図8-3(D))と第2態様(例えば図8-4(E))とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体(例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R)と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段(例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様(例えば雪だるま)と第2表示態様(例えば太陽)とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

20

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい(例えば図8-6(D))ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0728】

更には、発明207SGの手段2に記載の遊技機として、

30

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

複数の設定値(例えば、設定値としての1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

40

確認条件が成立したとき(例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき)に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態(例えば、CPU103が図12-23に示す設定値確認処理を実行中である状態)に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う(例えば、図12-27(A)に示すように、CPU103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装

50

置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点灯させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【0729】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 2 0 7 S G の手段 C に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 2 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図 1 2 - 2 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチが O F F、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 とが O N であるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 2 - 2 3 に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行い（例えば、図 1 2 - 2 7 (A) に示すように、C P U 1 0 3 が設定値確認処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

さらに、

第 1 態様（例えば図 8 - 3 (D)）と第 2 態様（例えば図 8 - 4 (E)）とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体 4 A K 0 0 1 L、4 A K 0 0 1 R）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置 5 にアクティブ表示を表示する演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記特定表示手段は、第 1 表示態様（例えば雪だるま）と第 2 表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第 1 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に变化可能であり、

前記第 2 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に变化可能であり、

前記第 1 表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第 2 表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第 2 態様に变化しやすい（例えば図 8 - 6 (D)）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0730】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 2 0 7 S G の手段 D に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可

10

20

30

40

50

能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU１０３が図１２－２２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第１特別図柄表示装置２０７SG００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７SG

10

００４Ｂ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部２０７SG２００）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図１２－２０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ２０７SG０５１と開放センサ２０７SG０９０とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU１０３が図１２－２３に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行い（例えば、図１２－２７（Ａ）に示すように、CPU１０３が設定値確認処理の実行中である場合は第１特別図柄表示装置２０７SG００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７SG００４Ｂとを構成する全セグメントを点灯させる部分）、

20

さらに、

第１態様（例えば図８－３（Ｄ））と第２態様（例えば図８－４（Ｅ））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体４AK００１Ｌ、４AK００１Ｒ）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置５にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU１２０）と、を備え、

前記特定表示手段は、第１表示態様（例えば雪だるま）と第２表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第１表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第１態様または前記第２態様に变化可能であり、

30

前記第２表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第１態様または前記第２態様に变化可能であり、

前記第１表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第２表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第２態様に变化しやすい（例えば図８－６（Ｄ））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３１】

更には、発明２０７SGの手段３に記載の遊技機として、

40

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図１２－４及び図１２－２７に示すように、第１特別図柄表示装置２０７SG００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７SG００４Ｂとが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【０７３２】

更には、発明２０７SGの手段４に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であ

50

ることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【0733】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ8個のセグメントにて構成されている部分）、

10

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【0734】

更には、発明207SGの手段6に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域207SG002Lと右遊技領域207SG002R）に発射して遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部（例えば、右打ちランプ207SG132）を含み、

20

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う（例えば、図12-27（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ207SG132を点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【0735】

更には、発明207SGの手段7に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図5に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、

30

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025B）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図12-27（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

40

【0736】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第1状態と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置7）を備え、

前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第1状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器207SG131）を備え、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図12-27（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみを点灯する部分）

50

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【0737】

更には、発明207SGの手段9に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、RAM102のアドレスF002の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第1条件（例えば、クリアスイッチがONである状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、CPU103が図12-21（A）に示すRAMクリア処理を実行する部分）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがONであり、且つ錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONである状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図12-21（A）に示すように、RAMクリア処理においてRAMクリアフラグをクリアしない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化処理を的確に実行できる。

なお、上記した発明207SGの手段1や手段2に記載の遊技機に適用できる発明207SGの手段3～手段9に記載の遊技機は、上記した発明207SGの手段A～手段Dに記載の遊技機にも適用することができる。

【0738】

また、本実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、図12-27（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示部において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【0739】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明208SGの手段Aに記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示部において行い（例えば、図12-27（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 に保留表示を表示する演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記演出用可動体は、

前記第 1 表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に变化可能であり、

前記第 2 表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に变化可能であり、

前記第 1 表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第 2 表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第 2 態様に变化しやすい（例えば図 8-6 (D)）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示部において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0740】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 208 SG の手段 B に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1~6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 12-22 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

20

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 207 SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207 SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 207 SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図 12-20 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 207 SG051、開放センサ 207 SG090 がそれぞれ ON であるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU 103 が図 12-22 に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

30

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示部において行い（例えば、図 12-27 (B) に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第 1 特別図柄表示装置 207 SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207 SG004B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）、

さらに、

第 1 態様（例えば図 8-3 (D)）と第 2 態様（例えば図 8-4 (E)）とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体 4 AK001L、4 AK001R）と、

40

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置 5 にアクティブ表示を表示する演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記特定表示手段は、第 1 表示態様（例えば雪だるま）と第 2 表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第 1 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に变化可能であり、

前記第 2 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様

50

に変化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に変化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示部において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0741】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー（例えば、設定値異常エラー）である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0742】

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図12-27（B）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

なお、上記した発明208SGの手段1に記載の遊技機に適用できる発明208SGの手段2～手段3に記載の遊技機は、上記した発明208SGの手段Aや手段Bに記載の遊技機にも適用することができる。

【0743】

また、本実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

10

20

30

40

50

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図12-17（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図12-25に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

10

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図12-25に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【0744】

20

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明209SGの手段Aに記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

30

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図12-17（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図12-25に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

40

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なり（例えば、図12-25に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）、

さらに、

50

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0745】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明209SGの手段Bに記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図12-17（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図12-25に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なり（例えば、図12-25に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0746】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図12-26（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dにおいて「E.」が表示される部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図12-25（A）及び図12-26（B）に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを使用する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

【0747】

更には、発明209SGの手段3に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dがそれぞれ8個のセグメントから構成されている部分）、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチがONであること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図12-26（A）に示すように、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

【0748】

更には、発明209SGの手段4に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図12-22に示すように、CPU103が設定値確認処理を実行する場合は、207SGSa015と207SGSa016との実行後、207SGSa28～207SGSa030が実行されて表示モニタ207SG029にベース値が表示される部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

なお、上記した発明209SGの手段1に記載の遊技機に適用できる発明209SGの手段2～手段4に記載の遊技機は、上記した発明209SGの手段Aや手段Bに記載の遊技機にも適用することができる。

10

【0749】

また、本実施の形態には、以下に示す発明210SGも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-189349号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-189349号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明210SGの手段1に記載の遊技機として、

20

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

30

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

40

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図12-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御

50

は実行しない（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0750】

また、特開2017-189349号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明210 SGの手段Aに記載の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図12-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行せず（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）、

前記可動体は、第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に変化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）を含み、

さらに、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102

10

20

30

40

50

）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0751】

また、特開2017-189349号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明210SGの手段Bに記載の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図12-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行せず（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）、

前記可動体は、第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に変化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）を含み、

さらに、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120）を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、 10

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に変化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0752】

更には、発明210SGの手段2に記載の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、 20

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と 30

を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU103が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図12-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、 40

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンド 50

や設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0753】

また、特開2017-189349号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明210SGの手段Cに記載の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図12-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と

、

を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図12-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU103が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図12-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行せず（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）、

前記可動体は、第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に変化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）を含み、

さらに、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示

10

20

30

40

50

装置 5 に保留表示を表示する演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記演出用可動体は、

前記第 1 表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に变化可能であり、

前記第 2 表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に变化可能であり、

前記第 1 表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第 2 表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第 2 態様に变化しやすい (例えば図 8-6 (D)) ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0754】

また、特開 2017-189349 号公報に記載の遊技機の問題を解決する発明 210 S G の手段 D に記載の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

動作可能に設けられた可動体 (例えば、第 1 可動体 207 S G 3 2 1 と第 2 可動体 207 S G 3 2 2) と、

前記可動体の動作を制御する制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分) と、

複数の設定値 (例えば、設定値としての 1~6) のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段 (例えば、C P U 1 0 3 が図 12-22 に示す設定値変更処理を実行する部分) と、

20

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段 (例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分) と、

を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し (例えば、図 12-20 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチが O F F、錠スイッチ 207 S G 0 5 1 と開放センサ 207 S G 0 9 0 とが O N の場合に C P U 1 0 3 が設定値確認処理を実行する部分)、

30

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御 (例えば、第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理) を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり (例えば、図 12-35 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分)、

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行せず (例えば、図 12-35 (C) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化処理中に演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを実行しない部分)、

40

前記可動体は、第 1 態様 (例えば図 8-3 (D)) と第 2 態様 (例えば図 8-4 (E)) とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体 (例えば演出用可動体 4 A K 0 0 1 L、4 A K 0 0 1 R) を含み、

50

さらに、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120）を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）を含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。また、遊技の興趣を向上させることができる。

【0755】

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、

前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0756】

更には、発明210SGの手段4に記載の遊技機として、

前記制御手段は、前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図12-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図12-35（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【0757】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制

10

20

30

40

50

御用CPU120が第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分)、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない(例えば、図12-35(C)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分)一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する(例えば、図12-35(B)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

10

。なお、上記した発明210SGの手段1や手段2に記載の遊技機に適用できる発明210SGの手段3～手段5に記載の遊技機は、上記した発明210SGの手段A～手段Dに記載の遊技機にも適用することができる。

20

【0758】

以上、本実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0759】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいけばよい。

30

【0760】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中(設定値変更状態)である場合と設定値確認処理を実行中(設定値確認状態)である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

40

【0761】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG0

50

04Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【0762】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【0763】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図12-6に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【0764】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【0765】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1には表示モニタ207SG029を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

【0766】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化処理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否かは、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【0767】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構

10

20

30

40

50

成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

10

【0768】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【0769】

20

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

【0770】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

30

40

【0771】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図12-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、

50

本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

【0772】

(特徴部10Fに関する説明)

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

10

【0773】

図13-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図13-1において、図12-22と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図12-20の処理において、設定変更処理(207SGa013b)が実行される前の207SGa009の処理においてRAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理(207SGa013b)の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理(207SGa009)は、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行されるようにしてもよい。これにより、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部10Fにおいては、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図13-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa051)。その後、図12-22に示す処理と同様の処理が実行される。

20

【0774】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図13-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了する(207SGSa067)。その後、図12-22に示す処理と同様の処理が実行される。

30

【0775】

図13-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図13-2において、図12-23と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図13-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図13-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa101)。その後、図12-23に示す処理と同様の処理が実行される。

40

【0776】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合(207SGSa111;N)に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図13-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図13-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する(207SGSa112)。その後、図12-23に示す処理と同様の処理が実行される。

【0777】

(各種タイマについて)

50

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【0778】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ（V確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間隙で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

【0779】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【0780】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普通図柄の変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【0781】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【0782】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

10

20

30

40

50

【0783】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の変表示が導出表示されてから次の特別図柄の変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の変表示が導出表示されてから次の特別図柄の変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の変表示が導出表示されてから次の普通図柄の変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の変表示が導出表示されてから次の普通図柄の変表示が開始されるまでの時間を計時する。

10

【0784】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図13-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であ

20

【0785】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（10FS011；N）、V蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS012）。10FS012において、V蓋開放時間タイマが作動中であれば（10FS012；Y）、作動中のV蓋開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが作動中でなければ（10FS012；N）、V通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS013）。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば（10FS013；Y）、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

30

【0786】

V通過待ち時間タイマが作動中でなければ（10FS013；N）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS014）。10FS014において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（10FS014；Y）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS014；N）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS015）。10FS015において、特図変動時間タイマが作動中であれば（10FS015；Y）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

40

【0787】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（10FS015；N）、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS016）。10FS016において、普図変動時間タイマが作動中であれば（10FS016；Y）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ（10FS016；N）、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS017）。10FS017において、ファンファール時間タイマが作動中であれば（10FS017；Y）、作動中のファンファール時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【0788】

50

ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ(10FS017; N)、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS018)。10FS018において、エンディング時間タイマが作動中であれば(10FS018; Y)、作動中のエンディング時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ(10FS018; N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する(10FS019)。10FS019において、その他のタイマが作動中であれば(10FS019; Y)、作動中のその他のタイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ(10FS019; N)、その他処理(10FS021)を実行し、その後に処理を終了する。

10

【0789】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【0790】

(遊技停止終了処理)

次に、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理について説明する。図13-4は、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS030)。10FS030において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば(10FS030; Y)、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS030; N)、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS031)。10FS031において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば(10FS031; Y)、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

20

【0791】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ(10FS031; N)、V蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS032)。10FS032において、V蓋開放時間タイマが停止中であれば(10FS032; Y)、停止中のV蓋開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが停止中でなければ(10FS032; N)、V通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS033)。10FS033において、V通過待ち時間タイマが停止中であれば(10FS033; Y)、停止中のV通過待ち時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

30

【0792】

V通過待ち時間タイマが停止中でなければ(10FS033; N)、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS034)。10FS034において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば(10FS034; Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS034; N)、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS035)。10FS035において、特図変動時間タイマが停止中であれば(10FS035; Y)、停止中の特図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

40

【0793】

特図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS035; N)、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS036)。10FS036において、普図変動時間タイマが停止中であれば(10FS036; Y)、停止中の普図変動時間タイマを

50

作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３６；Ｎ）、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３７）。１０ＦＳ０３７において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３７；Ｙ）、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【０７９４】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３７；Ｎ）、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３８）。１０ＦＳ０３８において、エンディング時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３８；Ｙ）、停止中のエンディング時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３９）。１０ＦＳ０３９において、その他のタイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３９；Ｙ）、停止中のその他のタイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

10

【０７９５】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０４１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０４１）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

20

【０７９６】

（特徴部の効果について）

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置７が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【０７９７】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【０７９８】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてＶ入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【０７９９】

図１３－１～図１３－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことがで

50

きるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置 6 B が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0800】

図 13-1～図 13-4 に示すように、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【0801】

図 13-1～図 13-4 に示すように、CPU 103 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0802】

図 13-1～図 13-4 に示すように、CPU 103 は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【0803】

図 13-1～図 13-4 に示すように、CPU 103 は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0804】

図 13-1～図 13-4 に示すように、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0805】

40

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部 10 F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部 10 F の変形例について説明する。

【0806】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V 入賞口）に遊技球が入賞（V 入賞）したことにもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種

50

とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当たり判定が実行され、大当たりとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当たり表示結果となって大当たり遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当たりと同様の遊技制御が実行される。一方、大当たりとしない判定結果となったときには、小当たり判定が実行され、小当たりとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当たり表示結果となって小当たり遊技状態に制御され、小当たり用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当たり遊技状態で小当たり用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当たり用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当たり遊技状態となる第二種大当たり遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

10

【0807】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当たり時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当たり時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当たり時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当たり遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当たり遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【0808】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図13-1～図13-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【0809】

特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当たり表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当たり表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

30

40

【0810】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【0811】

50

(特徴部 10F に関する発明の説明)

以上に説明したように、この特徴部 10F には、上述した特徴部 10F に関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開 2010-200902 号公報参照）。

【0812】

しかし、特開 2010-200902 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 10F は以下のように構成される。

【0813】

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0814】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0815】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部 10A は以下のように構成される。

(A) 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定

10

20

30

40

50

遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置が前記第1状態に変化している期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）、

10

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に変化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出用可動体は、

20

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に変化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に変化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に変化しやすい（例えば図8-6（D））。

【0816】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、保留表示の表示態様によって演出用可動体が第2態様に変化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0817】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部10Bは以下のように構成される。

（B） 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

40

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置が前記第1状態に変化している期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

50

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

10

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））

20

【0818】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、特定表示の表示態様によって演出用可動体が第2態様に变化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0819】

なお、演出用可動体の動作態様によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、演出用可動体が第1態様や第2態様に变化する過程における動作態様を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって演出用可動体の各動作態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定種類の動作態様による可動体演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、演出用可動体の動作態様が変化に富み、しかも、演出用可動体の各動作態様の出現割合によって設定値を推測する機会を遊技者に与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

30

また、演出用可動体が第1態様や第2態様に变化する際に、画像表示装置によって設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、演出用可動体が第1態様や第2態様に变化する際に画像表示装置にキャラクタを表示させ、当該キャラクタを演出用可動体が第1態様や第2態様に变化する毎に複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各キャラクタの選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定種類のキャラクタによる演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、演出用可動体が变化する演出が実行されれば設定値示唆演出が行われるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0820】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

50

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0821】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【0822】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

20

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0823】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0824】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

40

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0825】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

50

【0826】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、
識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、
識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、
前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【0827】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0828】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、
遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

20

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0829】

30

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0830】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

40

【0831】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0832】

50

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【0833】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0834】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

20

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【0835】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

なお、上記した特徴部10F(1)の遊技機に適用できる特徴部10F(2)～(9)の遊技機は、上記した特徴部10A(A)の遊技機や特徴部10B(B)の遊技機にも適用することができる。

40

【0836】

(特徴部11Fに関する発明の説明)

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

50

【0837】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【0838】

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

10

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

20

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0839】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0840】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部11Aは以下のように構成される。

(A) 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

40

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてと

50

きに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、 10

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D）） 20

。

【0841】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、保留表示の表示態様によって演出用可動体が第2態様に变化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0842】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部11Bは以下のように構成される。 30

（B） 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、 40

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チ 50

ュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））

。

【0843】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、特定表示の表示態様によって演出用可動体が第2態様に变化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0844】

（2） 上記（1）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0845】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0846】

（3） 上記（2）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状

10

20

30

40

50

態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0847】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0848】

（４） 上記（２）または（３）の遊技機において、

10

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

【0849】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0850】

（５） 上記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、

30

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【0851】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0852】

（６） 上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変

50

動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0853】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【0854】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

【0855】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0856】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【0857】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【0858】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

50

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0859】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

なお、上記した特徴部11F(1)の遊技機に適用できる特徴部11F(2)～(9)の遊技機は、上記した特徴部11A(A)の遊技機や特徴部11B(B)の遊技機にも適用することができる。

【0860】

（特徴部12Fに関する発明の説明）

特徴部12Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【0861】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部12Fは以下のように構成される。

【0862】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

20

30

40

50

【0863】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0864】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部12Aは以下のように構成される。

(A) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

10

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

20

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

30

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））

40

【0865】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、保留表示の表示態様によって演出用可動体が第2態様に变化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0866】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部12Bは以下のように構成される。

(B) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技

50

機 1) であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに
10 基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

さらに、

第 1 態様（例えば図 8-3（D））と第 2 態様（例えば図 8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体 4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置 5 にアク
20 ティブ表示を表示する演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記特定表示手段は、第 1 表示態様（例えば雪だるま）と第 2 表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第 1 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に
変化可能であり、

前記第 2 表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第 1 態様または前記第 2 態様に
変化可能であり、

前記第 1 表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第 2 表示態様で前記特定
表示が表示される場合の方が、前記第 2 態様に变化しやすい（例えば図 8-6（D））
。

【0867】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態
において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利
になってしまうことを防止することができる。また、特定表示の表示態様によって演出用
可動体が第 2 態様に变化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0868】

（2） 上記（1）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状
態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定
遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103
）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例
え、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記
設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終
了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞
球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッ
カー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてア
タッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

10

20

30

40

50

【0869】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0870】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段(例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる)。

10

【0871】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【0872】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

30

【0873】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0874】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

40

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させ

50

る)。

【0875】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0876】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果(例えば、普図当り)となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開状態)となる普通可変入賞手段(例えば、可変入賞球装置6B)と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0877】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0878】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0879】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0880】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したこ

10

20

30

40

50

とに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0881】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0882】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

10

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

【0883】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0884】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

30

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【0885】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

なお、上記した特徴部12F(1)の遊技機に適用できる特徴部12F(2)～(10)の遊技機は、上記した特徴部12A(A)の遊技機や特徴部12B(B)の遊技機にも

50

適用することができる。

【0886】

(特徴部13Fに関する発明の説明)

特徴部13Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【0887】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部13Fは以下のように構成される。

【0888】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1~3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分)と、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【0889】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0890】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部13Aは以下のように構成される。

(A) 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1~3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分)と、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別

10

20

30

40

50

情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

10

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102）と、

前記保留記憶に対応して、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で保留表示を表示可能な保留表示手段（例えば画像表示装置5に保留表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出用可動体は、

20

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記保留表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記保留表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））

。

【0891】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、保留表示の表示態様によって演出用可動体が第2態様に变化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0892】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の上記課題を解決するために、特徴部13Bは以下のように構成される。

（B） 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

40

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設

50

定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させ（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

さらに、

第1態様（例えば図8-3（D））と第2態様（例えば図8-4（E））とを含む複数種類の態様に变化可能な演出用可動体（例えば演出用可動体4AK001L、4AK001R）と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば画像表示装置5にアクティブ表示を表示する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定表示手段は、第1表示態様（例えば雪だるま）と第2表示態様（例えば太陽）とを含む複数種類の表示態様で前記特定表示を表示可能であり、

前記演出用可動体は、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合、前記第1態様または前記第2態様に变化可能であり、

前記第1表示態様で前記特定表示が表示される場合よりも、前記第2表示態様で前記特定表示が表示される場合の方が、前記第2態様に变化しやすい（例えば図8-6（D））

。

【0893】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。また、特定表示の表示態様によって演出用可動体が第2態様に变化する割合が異なるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0894】

（2） 上記（1）の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0895】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0896】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに

備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【0897】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【0898】

（４） 上記（２）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

20

【0899】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0900】

（５） 上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

30

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【0901】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0902】

（６） 上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別

50

情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

【0903】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0904】

（7） 上記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

20

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【0905】

30

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0906】

（8） 上記（1）～（7）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【0907】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0908】

50

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【0909】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0910】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

20

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【0911】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

なお、上記した特徴部13F(1)の遊技機に適用できる特徴部13F(2)～(10)の遊技機は、上記した特徴部13A(A)の遊技機や特徴部13B(B)の遊技機にも適用することができる。

40

【0912】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0913】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えら

50

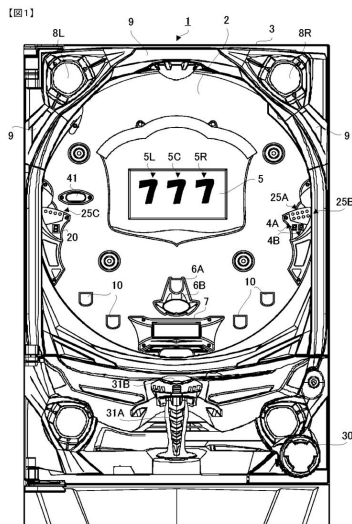
れるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

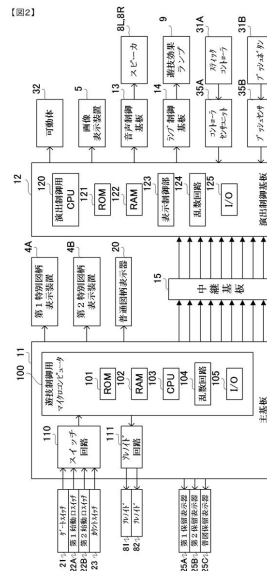
【0914】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A, 4 B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8 L, 8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22 A, 22 B 始動口スイッチ、23 カウン
10
ントスイッチ、30 打球操作ハンドル、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、32 可動体、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、103 CPU、104, 124 乱数回路、105, 125 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

【図1】

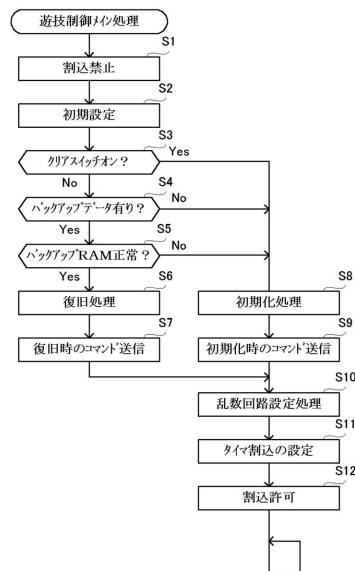


【図2】



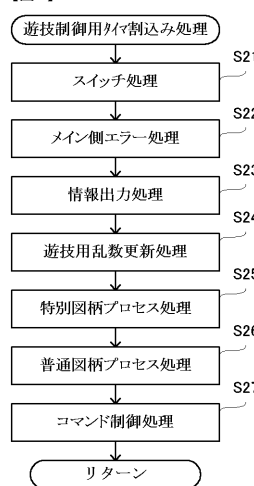
【図 3】

【図3】



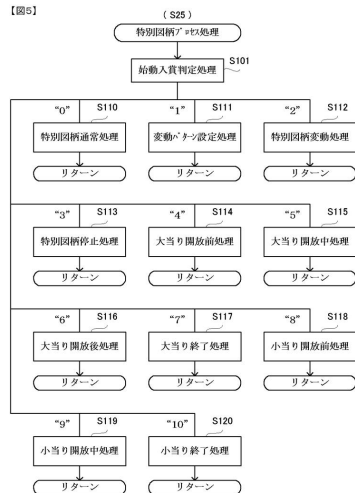
【図 4】

【図4】



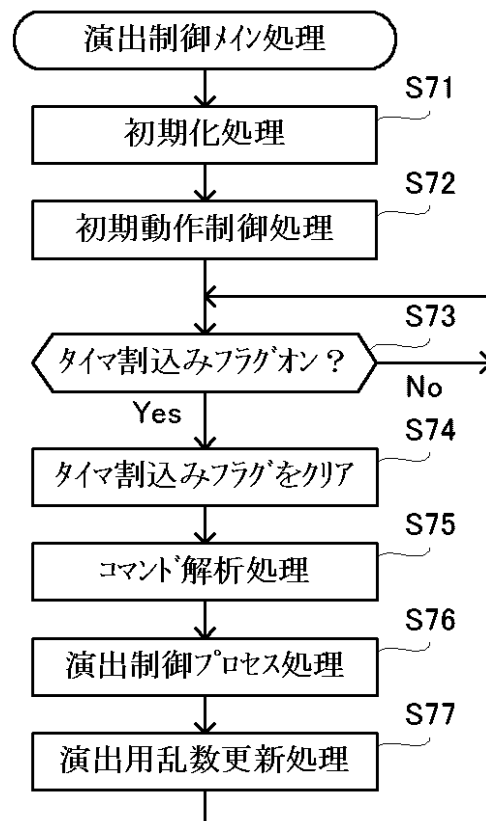
【図 5】

【図5】

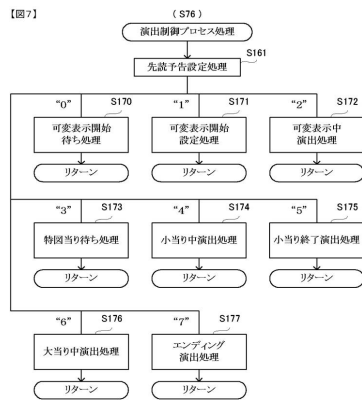


【図 6】

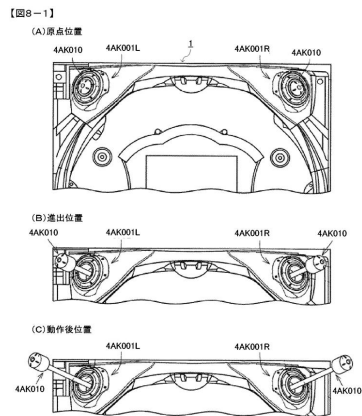
【図6】



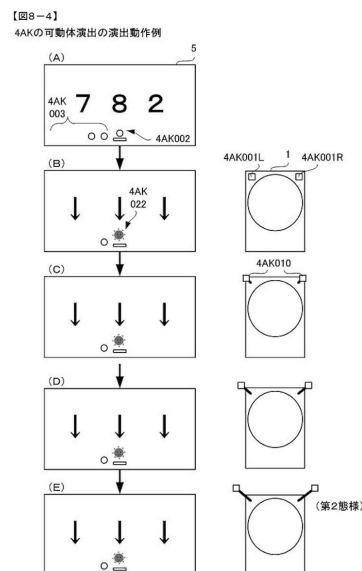
【図 7】



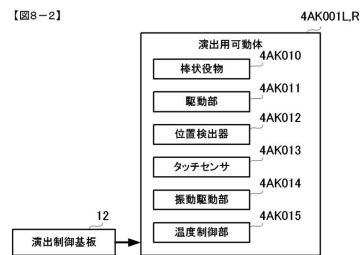
【図 8 - 1】



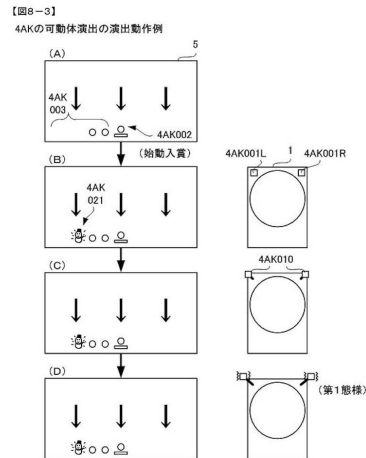
【図 8 - 4】



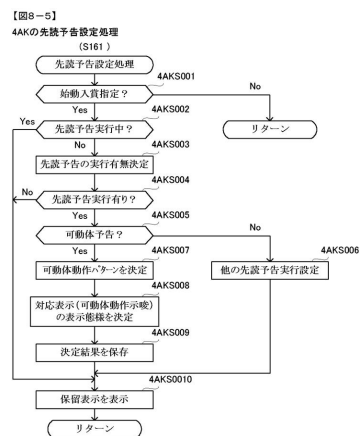
【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 5】



【図 8－6】

【図8－6】

(A) 4AKS003Iにおける先読予告の決定割合

先読判定結果	実行無し	可動体予告	保留予告	ステーション変化
大当り	10%	40%	30%	20%
スーパーリチアスレ	25%	15%	25%	35%
その他	90%	3%	3%	4%

(B) 演出用可動体の動作態様

動作態様	動作内容
第1態様	進出位置まで動作後振動、温度低下制御
第2態様	動作後位置まで動作後、温度上昇制御
第3態様	動作後位置まで動作後振動、温度変化無し

(C) 4AKS007Iにおける可動体動作パターンの決定割合

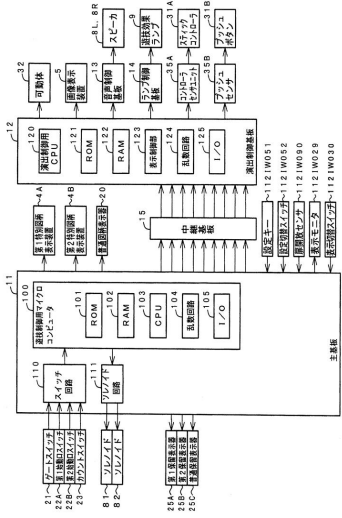
動作パターン	動作内容	決定割合
動作パターンA1	入賞時に第1態様で動作	8%
動作パターンA2	入賞時に第2態様で動作	2%
動作パターンB1	保留表示シフト時に第1態様で動作	9%
動作パターンB2	保留表示シフト時に第2態様で動作	6%
動作パターンC1	アクティブ表示時に第1態様で動作	5%
動作パターンC2	アクティブ表示時に第2態様で動作	12%
動作パターンC3	アクティブ表示時に第3態様で動作	3%
動作パターンD1	対象変動のリチ発展時に第1態様で動作	4%
動作パターンD2	対象変動のリチ発展時に第2態様で動作	15%
動作パターンD3	対象変動のリチ発展時に第3態様で動作	6%
動作パターンE2	対象変動の決め演出時に第2態様で動作	10%
動作パターンE3	対象変動の決め演出時に第3態様で動作	20%

(D) 4AKS008Iにおける表示態様の決定割合

動作態様	第1表示態様 (雪だるま)	第2表示態様 (太陽)
第1態様	70%	30%
第2態様	30%	70%
第3態様	50%	50%

【図 9－1】

【図9－1】



【図 8－7】

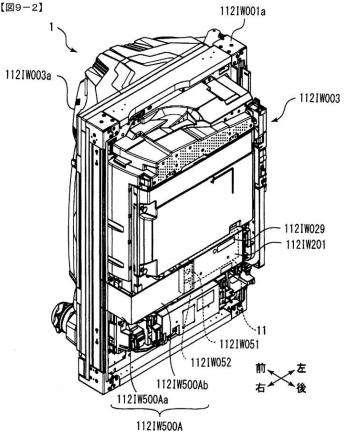
【図8－7】

(変形例)
対象変動の背景画像によって可動体動作示唆を行う場合の決定割合

動作態様	対象変動の背景画像の決定割合		
	第1背景 (雪りー雪)	第2背景 (雪りー晴れ)	第3背景 (雪りー)
第1態様	70%	10%	20%
第2態様	10%	70%	20%
第3態様	20%	20%	60%

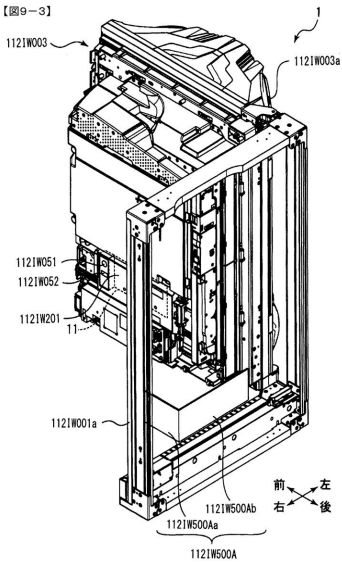
【図 9－2】

【図9－2】



【図 9－3】

【図9－3】



【図 9-4】

【图9-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値1)

大当り判定値 (MR1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	

(B) 表示結果判定テーブル (設定値2)

大当り判定値（MR1 [0～65535]）と比較される）			
変動特図指定パツファ＝第1 （第1特別図柄）	大当り（非確変時）	1020～1079, 13320～13477（確率：1/300）	
	大当り（確変時）	1020～1519, 13320～15004（確率：1/30）	
変動特図指定パツファ＝第2 （第2特別図柄）	大当り（非確変時）	1020～1079, 13320～13477（確率：1/300）	
	大当り（確変時）	1020～1519, 13320～15004（確率：1/30）	

(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR1 [0~65535]) と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	

【图 9-5】

【图9-5】

(A)大当たり種別判定テーブル

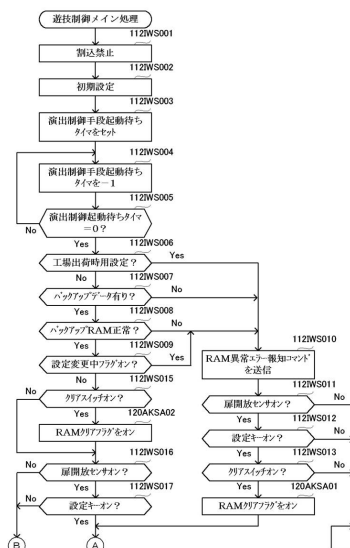
大当たり種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当たり種別A	30%	30%	40%
大当たり種別B	30%	40%	30%
大当たり種別C	40%	30%	30%

(B)大当たり種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファーレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

【図 9-8】

【图9-8】



【图 9-6】

【图9-6】

(A)第1ハズレ変動パターン判定テーブル[特別期間用(設定変更後から30変動まで)]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B)第2ハズレ変動パターン判定テーブル〔非特別期間用〕

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

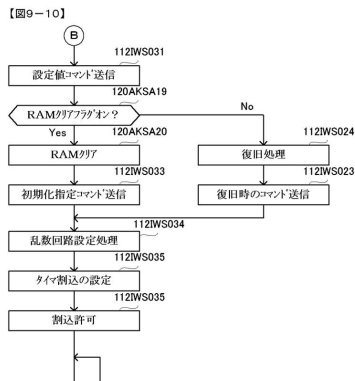
【图 9-7】

【图9-7】

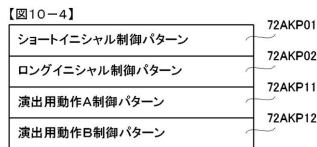
非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

非リチハズレ 変動パターン		設定値		
		設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1-1 (非リチハズレA)	変動時間9秒	30%	30%	40%
PA1-1-2 (非リチハズレB)	変動時間8秒	30%	40%	30%
PA1-1-3 (非リチハズレC)	変動時間7秒	40%	30%	30%

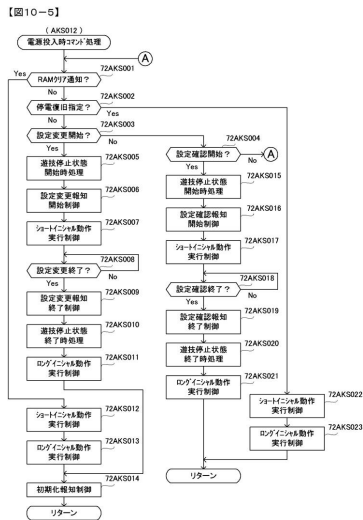
【図 9 - 1 0】



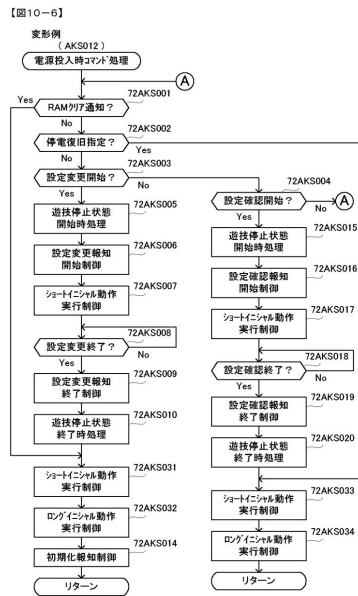
【図10-4】



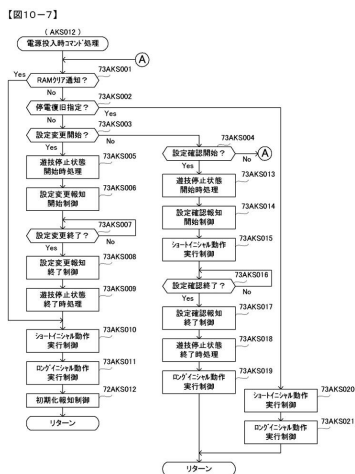
【図10-5】



【図10-6】



【図10-7】



【図10-8】



【図11-1】

【図11-1】

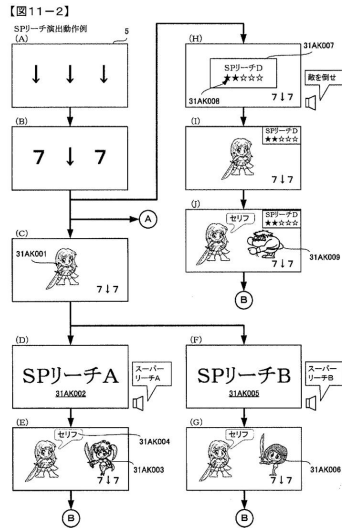
(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Cハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
...	...
PB2-1	ノーマルリーチ大当たり
PB2-2	スーパーリーチE大当たり
PB2-3	スーパーリーチD大当たり
PB2-4	スーパーリーチC大当たり
PB2-5	スーパーリーチB大当たり
PB2-6	スーパーリーチA大当たり
PB3-1	スーパーリーチE→D大当たり
PB3-2	スーパーリーチD→C大当たり
PB3-3	スーパーリーチC→B大当たり
PB3-4	スーパーリーチB→A大当たり
...	...

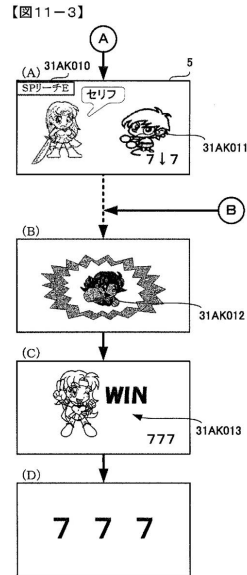
(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

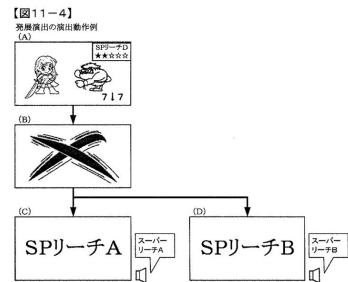
【図 11-2】



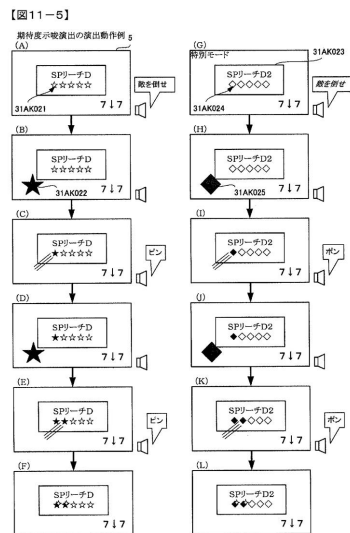
【図 11-3】



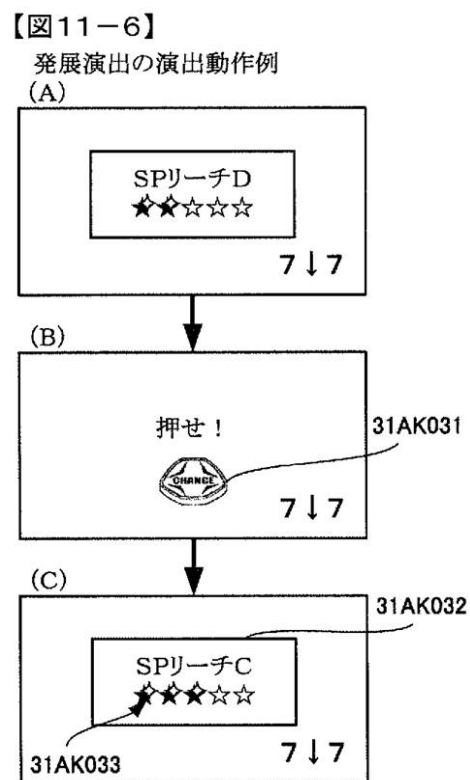
【図 11-4】



【図 11-5】



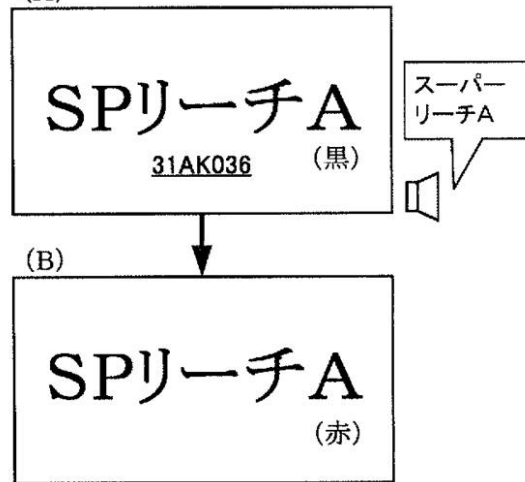
【図 11-6】



【図 11-7】

【図11-7】

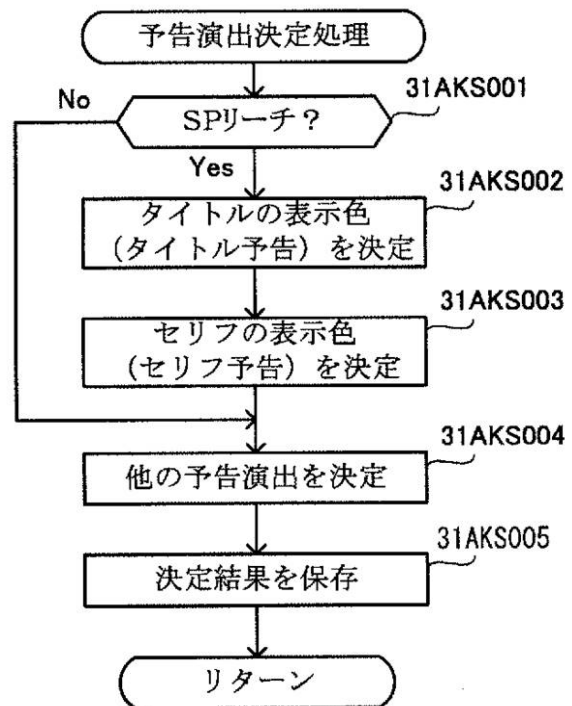
タイトル予告の演出動作例
(A)



【図 11-8】

【図11-8】

(S171内)



【図 11-9】

【図11-9】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル表示色	大当たり時	ハズレ時	信頼度
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

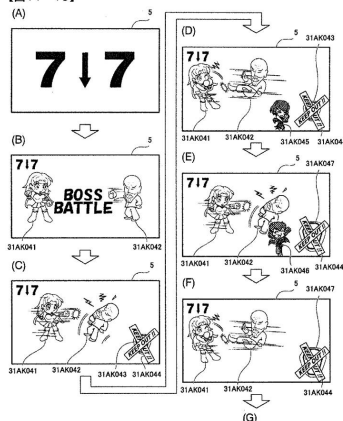
タイトル表示色	大当たり時	ハズレ時	信頼度
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞表示色	大当たり時	ハズレ時	信頼度
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

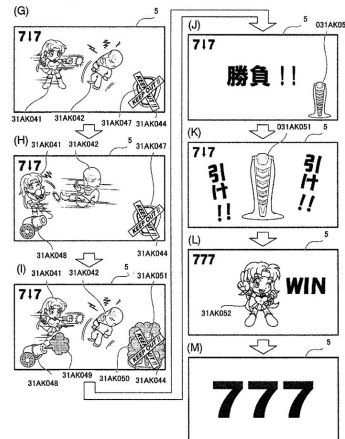
【図 11-10】

【図11-10】



【図 11-11】

【図11-11】

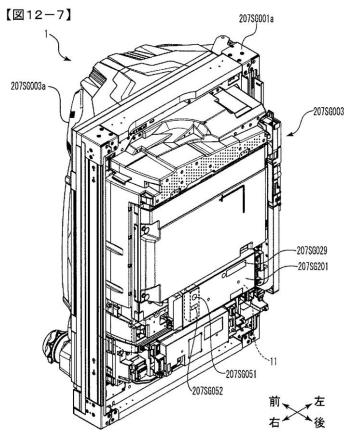


【図 1 2－6】

【図12－6】

大当たり種別	ラウンド表示器
大当たり A	
大当たり B	
大当たり C	

【図 1 2－7】



【図 1 2－8】

【図12－8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
B0	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
B0	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
B5	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
B6	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りハズリの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ボグススタート通知	ボグススタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
B0	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
B0	01	第2変動表示結果指定	大当たりA
B0	02	第3変動表示結果指定	大当たりB
B0	03	第4変動表示結果指定	大当たりC
B0	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 1 2－9】

【図12－9】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～55535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および剩込処理 余り時間:1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および剩込処理 余り時間:1ずつ加算

【図 1 2－1 0】

【図12－10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→フリーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→フリーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→フリーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(増短制御中)→フリーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルフリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパフリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパフリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルフリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパフリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパフリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 1 2－1 1】

【図12－11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または特短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または特短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または特短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/180)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 12-12】

【図 12-12】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値 (MR1)	特記表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1282(確率:1/240)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B) 表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値 (MR1)	特記表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C) 表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値 (MR1)	特記表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32787～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 12-13】

【図 12-13】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～248	100～228	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

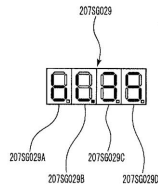
(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 12-17】

【図 12-17】

(A)



(B) 7セグドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(1回前の6000回の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(2回前の6000回の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(3回前の6000回の累計値)

【図 12-14】

【図 12-14】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 12-15】

【図 12-15】

(A) 大当り用変動ターン判定テーブル(大当りA用)

変動ターン (設定値1)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーザルP&I-1	1～800	1～300	1～300	1～345	1～300	1～300
スーパーP&I-2	801～850	381～835	361～830	341～835	321～780	301～775
スーパーP&I-3	851～897	838～897	821～897	808～897	791～897	778～897

(B) 大当り用変動ターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動ターン (設定値1)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーザルP&I-1	1～300	1～300	1～300	1～345	1～300	1～300
スーパーP&I-2	301～850	181～810	161～470	141～430	121～380	101～350
スーパーP&I-3	851～897	831～897	471～897	431～897	381～897	351～897

(C) 小当り用変動ターン判定テーブル

変動ターン (設定値1)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りP&I-1	1～897	1～897	1～897	1～897	1～897	1～897

【図 12-16】

【図 12-16】

(A) ハズレ用変動ターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動ターン (設定値1)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
フリーP&I-1	1～400	1～400	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーザルP&I-2	401～700	431～700	411～700	381～700	371～700	361～700
スーパーP&I-3	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800
スーパーP&I-3	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897

(B) ハズレ用変動ターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)

変動ターン (設定値1)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
フリーP&I-1	1～300	1～400	1～400	1～400	1～400	1～400
ノーザルP&I-2	301～700	401～700	401～700	401～700	401～700	401～700
スーパーP&I-3	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800
スーパーP&I-3	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897

(C) ハズレ用変動ターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動ターン (設定値1)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
フリーP&I-1	1～300	1～300	1～310	1～400	1～470	1～470
ノーザルP&I-2	301～700	321～700	311～700	401～700	471～700	471～700
スーパーP&I-3	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800
スーパーP&I-3	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897

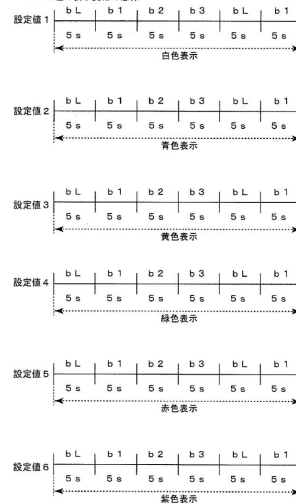
(D) ハズレ用変動ターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動ターン (設定値1)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
フリーP&I-1	1～300	1～300	1～310	1～400	1～470	1～470
ノーザルP&I-2	301～700	321～700	311～700	401～700	471～700	471～700
スーパーP&I-3	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800	701～800
スーパーP&I-3	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897	801～897

【図 12-18】

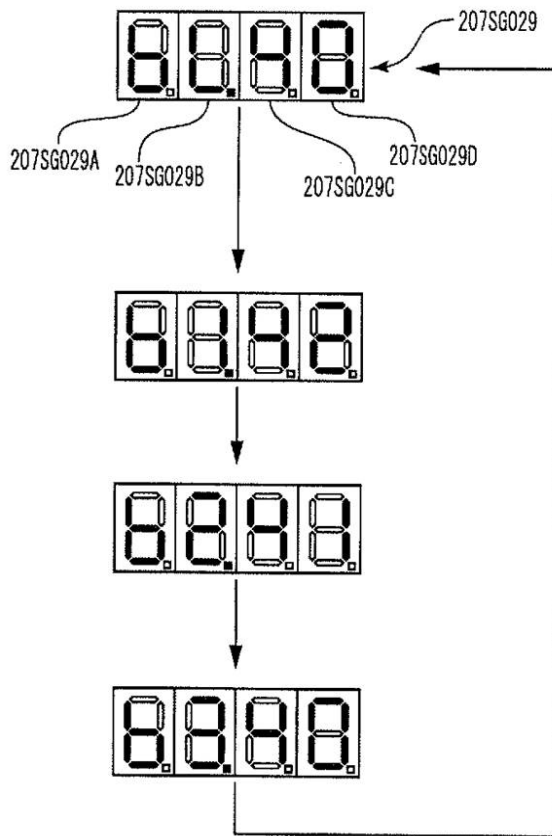
【図 12-18】

ベース値の表示変化の様様



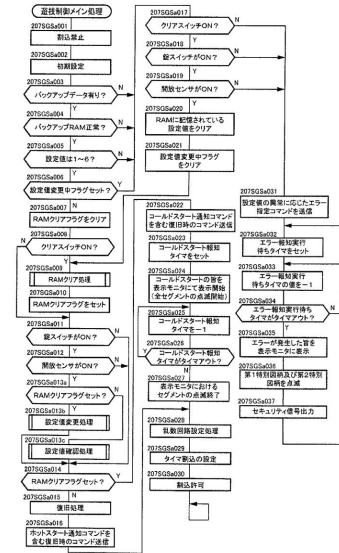
【図12-19】

【図12-19】



【図12-20】

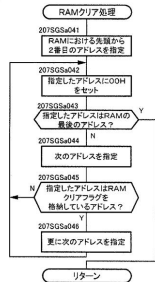
【図12-20】



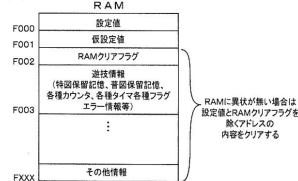
【図12-21】

【図12-21】

(A)

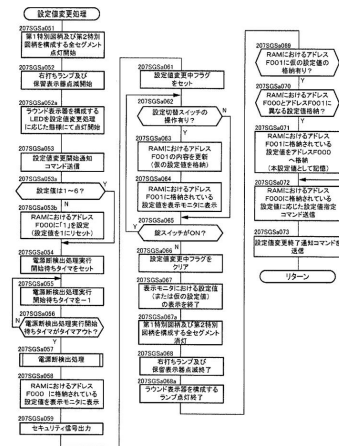


(B)



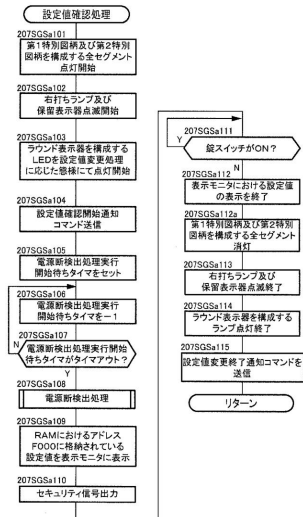
【図12-22】

【図12-22】



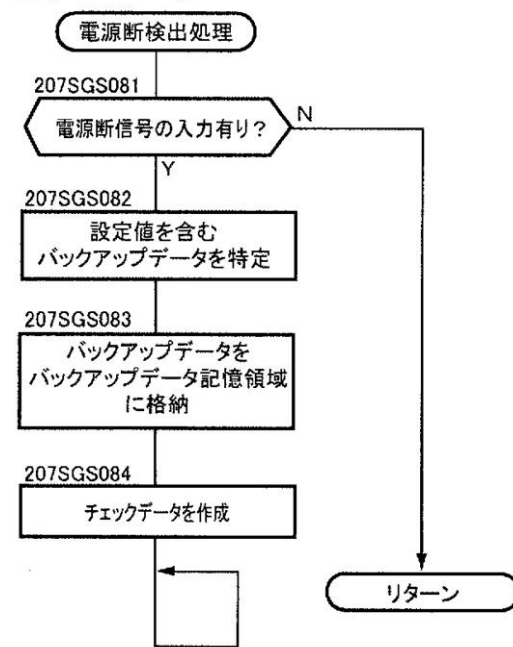
【図 12-23】

【図 12-23】



【図 12-24】

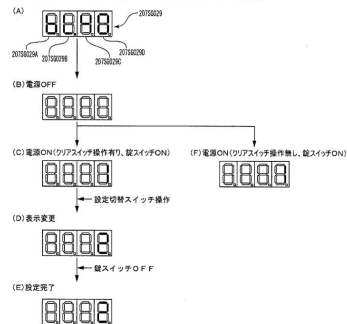
【図 12-24】



【図 12-25】

【図 12-25】

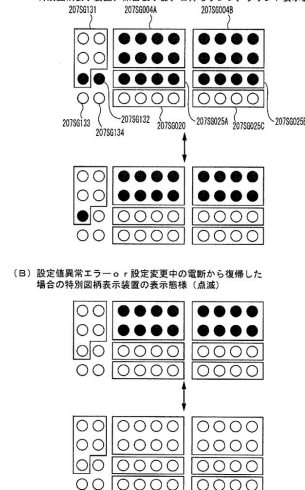
設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



【図 12-27】

【図 12-27】

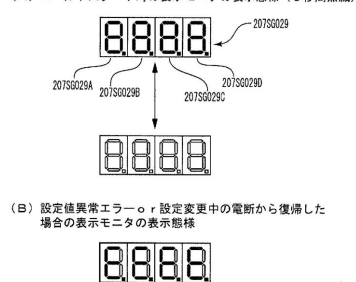
(A) 設定値変更処理実行中or設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



【図 12-26】

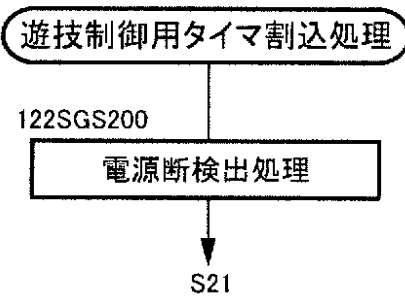
【図 12-26】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様 (5秒間点滅)



【図 12-28】

【图12-28】

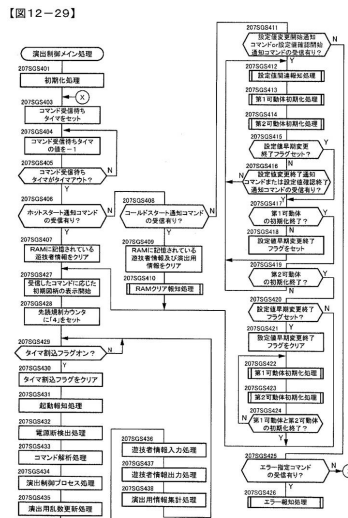


122SGS200

電源断検出処理

\$21

【図 12-29】



【図 1 2 - 3 0】

RAM122に記憶される情報

RAM 1.2 に記憶される情報		起動電源		
情報	内容	ホットスタート	コールドスタート	設定変更後 設定確認状態
選択者情報	選択者の入力を受け付けてからの 変動回数、大振り回数、Sリターン回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出情報	総抽籤からの全変動数、 大振り回数、Sリターン回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定情報	設定値（1～6の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図 1 2 - 3 1】

【図12-31】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 1 2 - 3 2】

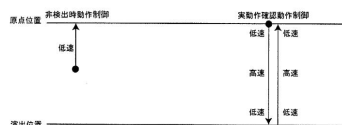
【图12-32】
粗點陣金相組織

受信したコマンド	報知動作
ホストスタート通知	ランプ点灯（６０秒）＋出力音A出力（３０秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（６０秒）＋出力音B出力（３０秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（４０秒）＋出力音C出力（２０秒）＋メッセージ表示（４０秒）

【図 1 2 - 3 3】

【图12-33】

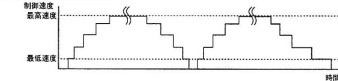
第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



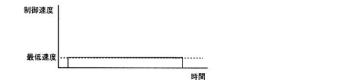
【図 1 2 - 3 4】

【图12-34】

(A) 実動作確認用動作制御



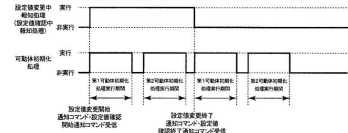
(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



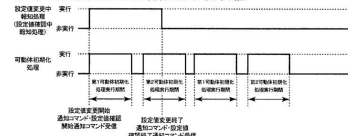
【例 12-3-5】

【图12-35】

(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中or確認中に終了する場合

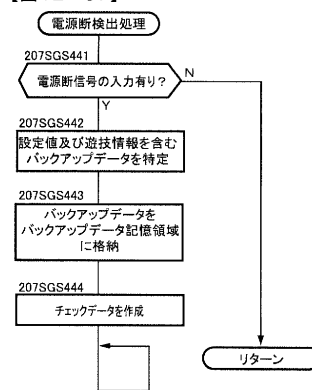


(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了しない場合



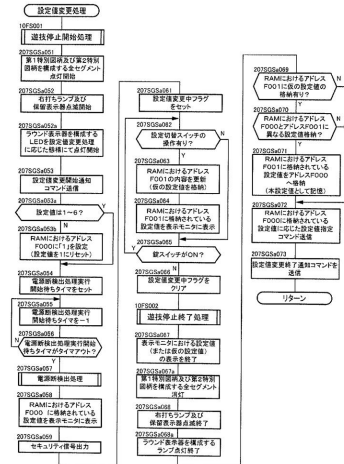
【図 1 2 - 3 7】

【図12-37】



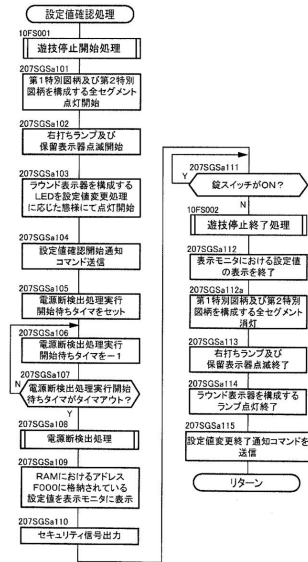
【図 1 3 - 1】

【图13-1】



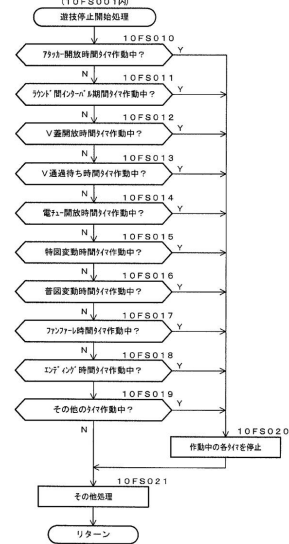
【図 13-2】

【図 13-2】



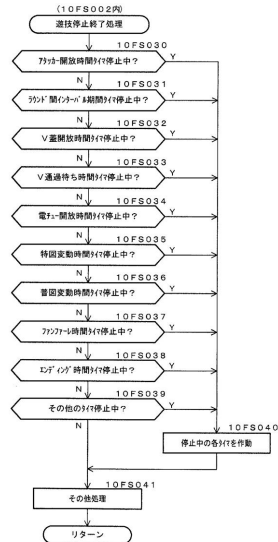
【図 13-3】

【図 13-3】



【図 13-4】

【図 13-4】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2